SHARE
THE AMERICAN
DREAM
EPYX
California
GAMES
HOLLYWOOD
IMPOSSIBLE
MISSION II
IAN NAYLOR 88
EPYX
U.S. GOLD

DYNAMITE
DÜX
Quando la piccola Lucy viene rapita dal terribile Achacha, i suoi due amici **Bin** e **Pin** si arrabbiano veramente e sono pronti a tutto per liberarla.
VUOI AIUTARE BIN O PIN IN QUEST'IMPRESA?
A suon di pugni poderosi per mettere K.O. i nemici, dovrai affrontare pericolose cascate, vulcani e muri di fuoco prima di raggiungere Lucy. Ma non scoraggiarti e ricorda:
LUCY HA BISOGNO DI TE!!
Disponibile per: **C64 - SPECTRUM - AMSTRAD ATARI ST - AMIGA**
LEADER
ACTIVISION
SEGA
DYNAMITE DUX™ and SEGA® are trademarks of SEGA ENTERPRISES LTD. This game has been manufactured under licence from Sega Enterprises Ltd, Japan.
© SEGA 1988, 1989. Marketed and Distributed by Activision (UK) Ltd.

SommariO

SOLITI

INCONSUETI

MISTI

Editore: Edizioni Hobby S.r.l. - Via della Spiga, 20 - 20101 Milano **Direttore Responsabile**: Elisabetta Broli
Direttore Esecutivo: Bonaventura Di Bello
Capo Redattore: Stefano Gallarini **Digital Layout**: Adelaide Mansi **Redazione Italiana:** Antonello Jannone, Stefano Giorgi, M.B.F., Paolo Cardillo, William e Giorgio Baldaccini, Mauro Fornaroli, Marco Galardi, Marco Auletta, Fabio Rossi, Massimiliano Di Bello **Grafica:** Giovanni Papandrea, Fabio d'Italia, Donatella Elia **Redattori Inglesi:** Stuart Wynne, Phil King, Robin Hogg, Lloyd Mangram, Paul Rand **Indirizzo Redazione**: Edizioni Hobby - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel. (02) 6468706 **VIDEOTEL Mailbox:** 013171679 **Fotolito** European Color - Milano - Tel. (02) 6472405 **Stampatore**: Rotolito Lombarda S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI) **Concessionario di pubblicità**: SPAZIO 3 - Milano - tel. 02/6882708-66800246 **Distribuzione**: ME.PE. S.p.A. - Via Famagosta, 75 - 20124 Milano
Su licenza di *NEWSFIELD PUBLICATION*
Pubblicazione mensile registrata presso il Tribunale di Milano al n° 251 il 10/5/1986 - Pubblicità inferiore al 70%
Abbonamento 11 Numeri £35.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina. Solo con versamento sul c/c postale N° 54562202, intestato a: Edizioni Hobby S.r.l. - Via della Spiga, 20 - 20121 Milano - Spedizione in Abbonamento Postale Gruppo III/70

DUE PAROLE

Eccoci a Ottobre, con l'estate ormai alle spalle (tranne per qualche fortunato lettore che sta sfogliando questa rivista sulla spiaggia di un'isola tropicale... CHI?!?). Eviterò di essere patetico e sdolcinato, ma non aspettatevi troppe chiacchiere (chi è che ha detto 'meno male'?!?), anche perché questo mese non ho avuto molto tempo per sfogliare le riviste inglesi e americane e pescare qualche interessante notizia o argomento da proporvi.
Gli argomenti principali che si affacciano troppo spesso durante queste 'scorpacciate di riviste straniere' sono comunque due: il problema della pirateria (calmi, calmi!) e quello dell'affidabilità nelle recensioni del software.
Riguardo al primo problema basterà dirvi, tanto per dare un'idea di quanto sia sentito il problema in Gran Bretagna (figuriamoci in Italia!), che sono state varate nuove leggi in seguito alle quali, dal primo di Agosto di quest'anno, è stata vietata la vendita di 'cartucce' come la Trilogic Expert e simili. Ancora una volta gli utenti 'onesti' (quelli che cioè usavano tali accessori semplicemente per trasferire su disco con caricamento turbo il propio software da cassetta oppure si cimentavano nella programmazione, etc.) pagano per colpa dei 'ladri del software'.
Il secondo punto, affacciatosi in seguito alla lettura di alcune recensioni 'finte', riguarda la tendenza — sempre più spiccata — da parte delle software house a spingere le riviste verso recensioni di giochi 'non finiti'.
Una volta le redazioni delle riviste ricevevano il gioco nella confezione definitiva, poi cominciarono ad arrivare dei dischetti con etichette scritte a macchina, poi le 'pre-production copy', in seguito fu la volta delle 'demo' e si è giunti persino agli 'slideshow' di immagini fisse del gioco... la cosa non sarebbe grave se alcune riviste (non Zzap! e TGM, statene certi!) non utilizzassero tale materiale per delle recensioni 'definitive' piuttosto che delle preview. Noi preferiamo evitare figuracce, per cui non meravigliatevi di aver letto su qualche rivista straniera la recensione di Black Tiger... a noi la US Gold ha detto che il gioco potrebbe essere pubblicato anche verso la fine del 1990!
Beh, anche stavolta ho parlato troppo, ma spero che gli argomenti proposti siano stimolanti (in senso intellettuale, non fisiologico!) per voi... ed ora procedete alla scoperta di questo sfavillante numero di Zzap!

Bonaventura Di Bello

[N.B. I prezzi, ove presenti, sono riportati a puro titolo indicativo; pertanto i lettori sono invitati a consultare i listini degli importatori e dei negozi per un maggiore chiarimento. La Redazione non si assume responsabilità in caso di errore.]

POWER DRIFT

BUTLER COLPISCE ANCORA!

Ancora una volta alla Activision hanno acquistato i diritti di conversione su di un titolo eccezionale in preparazione per la Seconda Guerra delle Conversioni prevista per questo Natale. Il pezzo grosso nell'arsenale della Activision questa volta è il colossale coin op della Sega: Power Drift.
Robin Hogg va a dare un'occhiata a come il programmatore Chris Butler sta "realizzando l'irrealizzabile2".

A seguito del colossale successo di Out Run e Afterburner nelle sale giochi, anche la Sega si è lanciata nel 1988 nel tentativo di creare il perfetto coin-op idraulico. Power Drift combina tutte le tecniche grafiche e la terrificante velocità che la Sega è riuscita a stipare nel gioco più simile a un giro sulle montagne russe che si sia mai visto. Per la versione per Commodore 64 il compito è stato affidato ad uno dei migliori "convertitori" di tutti i tempi: il grande Chris (Ghosts 'n' Goblins, 720°, Space Harrier, Thunder Blade, Commando) Butler.

Come cavolo hai fatto ad imbarcarti in un'impresa come la conversione per 64 di questo mostruoso coin op?

Beh, in quel momento, circa l'inizio dell'89, ero impegnato in un lavoro free-lance per la US Gold. Avevo appena finito Thunderblade e mi si stava offrendo la conversione di Ghouls 'n' Ghosts quando il software manager della US Gold, Charles Cicil, improvvisamente se ne andò per unirsi al team Activision, tirandomi un pacco mostruoso. I diritti per Power Drift comparvero subito dopo — volevo un gran titolo su cui lavorare e quello era l'unico disponibile. E così in febbraio mi fu affidato il compito — alla fine di Settembre avrei dovuto consegnarlo pagando 250 sterline per ogni settimana di ritardo eventuale.

Quando ti sei messo a lavorare per la prima volta su quel gioco, quali erano le priorità? Qualcosa doveva essere omesso sin dall'inizio, ma cosa? Non ti sembra di esserti spinto un po' troppo in là?

Quegli effetti della strada, come le macchine che scivolano attorno agli angoli stretti dovevano essere tutti esclusi, ma tutto dipendeva dalla memoria, che come al solito era MOLTO scarsa. Se avessi avuto la memoria che mi serviva, avrei fatto miracoli. Mi piace affrontare i coin-op della Sega a testa bassa, per-

ché secondo me non esiste altro modo per farlo. Ho sempre creduto che se tutto è possibile, tanto vale provarci. Anche se devo fare dei compromessi quasi tutte le volte che converto un gioco, decidendo che cosa mettere e che cosa no, cerco sempre di catturare tutto quello che del soggetto affascina il giocatore.

E questo sarà un multiload, vero?

No, no (e qui mi casca la mascella). Ho soppesato tutti i pro e i contro e ho deciso di fare qualcosa di frenetico e nel quale entrare rapidissimamente, il che porta sempre a un monocaricamento. Che senso ha scrivere giochi veloci dove poi bisogna fermarsi per aspettare il multiload? Oltretutto viene considerato meglio, se riuscite a ficcare tutto in un caricamento singolo. Cercare di lavorare nella ristretta memoria del 64 è stato difficile: nei primi tempi finivo sempre col finire la memoria, mai poi ho fatto pratica.

Come è strutturato il gioco (senza darmi segreti di produzione)?

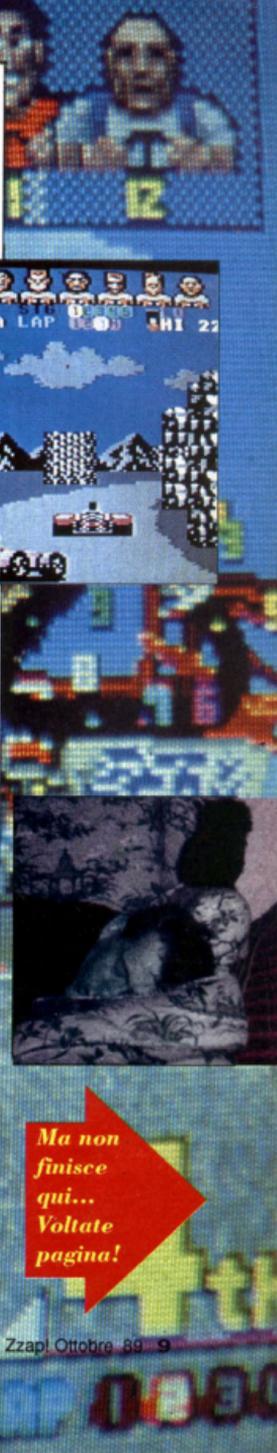
Per adesso si tratta di 32K di codici grafici, compresi tutti i dati della pista, le curve, la lunghezza dei rettilinei, la posizione delle colline e così via.
Dopo questo arrivano 20K di codice vero e proprio e dopo ancora 6K circa di musica. Non faccio io la musica, ma lascio un sacco di spazio a Dave Lowe che ha fatto degli ottimi lavori per la Activision. Ho già dovuto ridurre la parte a sua disposizione, ma sembra soddisfatto di avere anche solo 6K. Si sta concentrando su di un pezzo solo per mantenere lo spirito del'originale. Una musica estiva? Sì, è probabile. Anche se non ho ancora sentito niente.
Alla fine rimarrò con un paio di K per scopi di emergenza — ordinare il buffer del colore, maneggiare la memoria di schermo e così via. Questa allocazione è abbastanza flessibile, ma ci permette per adesso di poter riordinare a piacere il codice.
Per lo sviluppo uso un vecchio Amstrad PCW con un WordStar per editare il codice sorgente. L'assemblaggio del codice è realizzato da un Avaset X-ASM e fortunatamente non ci mette più di un paio di minuti da quando il codice è trasferito dal PCW.
Ho le mie routines personalizzate per disegnare la grafica che possono far scrollare i fondali e creare sprites multiplexati enormi e molto complessi.

La grafica è sempre stata molto importante in tutti i giochi Sega — quando devi convertirli è la grafica o il codice a ottenere la priorità?

La grafica viene per prima con tutte le routines relativa alla pista. La struttura del gioco è di solito l'ultima cosa di cui mi preoccupo ed è molto facile da implementare, cambiare la velocità di una macchina qui, la gravità di una curva là — no problem.
Non è stato un problema nemmeno incorporare l'effetto testa-coda (quando si urta un'altra auto o il bordo della strada) — è un po' barare, ma mi limito a shiftare i caratteri a destra o sinistra a seconda della direzione dell'impatto.

La grafica è composta di un massimo di 230 immagini basate su una base di 23 oggetti. Lo sprite principale della tua macchina e di quelle rivali usa sino ad un massimo di 16 di queste 200 immagini circa, e comprende le auto in lontananza, le posizioni di quelle in curva, quelle impennate e così via.
Volevo passare due o tre settimane sulla grafica, ma alla fine sono risultate sei settimane.

Quali sono state le parti più difficili da convertire? Hai passato molte notti in bianco?

Ti risponderò alla seconda domanda per prima. Beh, naturalmente mi capita spesso di passare ben oltre la mezzanotte, dal momento che programmo alle ore più strane — mi alzo a mezzogiorno e comincio a lavorare solo di sera, di solito dalle 8 alle 3 della mattina dopo.
C'è stata una volta in cui sono rimasto alzato sino alle 7 per mettere al posto giusto le nuvolette di fumo che partono da sotto le ruote delle varie auto, ma di solito non ho troppi problemi a mettere giù correttamente il mio codice.

Ma non finisce qui... Voltate pagina!

Il problema principale (a parte la memoria a disposizione) è la pista; riuscire a farla muovere correttamente, curvare dolcemente e creare gli effetti "ottovolante" in cima alle salite. Come nel coin op, le auto non si muovono, mentre è la pista a scorrere velocemente ai loro lati.
Cercare di mantenere la grafica dei lati parallela alla pista è stata un'altra bella impresa. Tengo la forma del percorso in memoria come una serie di curve, rettilinei e colline — poi applico una routine di 3D per creare l'effetto tridimensionale.
Sono apparsi degli spazi ai bordi dello schermo, così li ho riempiti con dei blocchi di caratteri. La velocità non è stata un problema, poichè tratto gli sprites come se fossero degli ammassi di caratteri. Certi oggetti si muovono perpendicolarmente alla strada, come i ponti. E' un piccolo trucco, ma funziona.
L'illusione del movimento e gli algoritmi della pista sono venuti meglio di quel che avevo sperato. Ho copiato il metodo usato dal coin-op, ma i programmatori della Sega sono molto fortunati, poiché tutte le parti difficili loro se le trovano già pronte. In generale sono soddisfatto del risultato.

Ovviamente ti sarai ispirato alla tua precedente esperienza per questa conversione.

Una delle critiche principali che vengono fattte ai giochi che ho fatto in passato, come Thunder Blade, è stato l'ondeggiare degli oggetti in 3D che si avvicinano dal'orizzonte, e ho trovato un modo tutto mio per eliminare quel problema. Altri problemi che sono stati corretti sono stati gli sprites ammezzati di Space Harrier, che consisteva principalmente nello stampare un blocco di caratteri sullo schermo e semplicemente farlo schizzare rapidamente. Ho usato un sacco di interrupts in Power Drift per mantenere una velocità elevata e aggirare il problema di non avere un gioco sequenziale come Thunder Blade — dopotutto potete scegliere la pista preferita, il che rende difficile la pianificazione.
Le tecniche utilizzate sono parecchio vicine alla perfezione e sono sicuramente le più efficienti che potete trovare su un 64 ora come ora. Si stanno raggiungendo i limiti, ma si tratta di una cosa che ho detto già un sacco di volte.

Hai seguito il mondo dei coin-op e dei computer di recente? Sapere che ti hanno regalato un coin-op di Power Drift per "scopi di ricerca".

In effetti, non ho molto spesso la possibilità di andare a visitare le sale giochi. Quando vado a visitare i miei genitori a Southend, che è il paradiso dei giocatori arcade, ne vedo qualcuna.
Ho trovato molto impressionante Strider della Capcom, e le tecniche di programmazione che stanno dietro ad Hard Drivin' sono eccellenti anche se il gioco in sé stesso può essere noioso. In realtà ho avuto la macchina deluxe di Power Drift per qualcosa come quattro mesi, ma attualmente è presso un'altra persona coinvolta nella conversione.

Ma sei interessato ai 16 bit?

E' tutta una questione di trovare il tempo, mi piacciono gli effetti poligonali in 3D dei programmi a 16 bit, ma tanto per cambiare non ho tempo per comprare (e giocare) con i videogiochi. Ho lavorato col 64 per qualche anno, imparato un sacco sul suo conto e ci sono dei buoni giochi in arivo per questa macchina. Naturalmente i 16 bit sono interessanti, ma c'è ancora vita nella

vecchia carcassa.

Cinque anni. Ne è valsa la pena?

Senza dubbio. Adoro scrivere giochi; è il sogno di qualsiasi ragazzo, dopo tutto, quello di tutta la mia vita. Una carriera di sogno, anche se non sono incredibilmente ricco. Ora voglio comprarmi una casa e sistemarmi. Non voglio scrivere giochi quando avrò 50 anni, ma mi sono goduto ogni istante.

... NON PERDETEVI LE ALTRE ANTICIPAZIONI SUI GIOCHI DI QUESTO AUTUNNO A PAG.50

WATCH YOUR SCREEN – SEPTEMBER

TM

the GAMES machine
16-BIT
Emulazioni Impossibili !
Conversioni Incredibili !
Immagini Spettacolari !
... con TGM TUTTO è possibile !

Gioco Caldo

OCEAN, per C64 cass. e disco

● E i kiwi impazzirono ancora una volta!

CERTA GENTE FAREBBE DI TUTTO pur di mangiare il proprio piatto favorito, e i trichechi australiani sono certamente fra questi. Prendete ad esempio Wally il tricheco Blu: è andato a cercarsi il pranzo e pure un adeguato contorno. Passando nelle vicinanze dello zoo vede 21 piccoli, teneri uccelli kiwi. "Cibo!" dice Wally. "Scappiamo!" pigolano i piccoli — ma purtroppo Wally li ha già presi e se li è portati nella sua gelida residenza molto, molto lontano.

A questo punto la storia sarebbe già finita se non fosse per il fatto che uno dei kiwi, chiamato Tiki, è riuscito a sfuggire alle zampacce

Non troverete un'altra conversione altrettanto impressionante. New Zealand Story è semplicemente uno dei programmi più giocabili che siano in circolazione, con una presentazione eccellente. La grafica è incredibilmente "carina" — tanto che dispiace quasi sparare a certi nemici! E cosa c'è di meglio per accompagnare un tipo simile di azione che un'incalzante, allegra musica che può essere esclusa in favore di effetti sonori "uccelleschi"? Dietro alla facciata affascinante New Zealand Story nasconde una grossa sfida lungo i suoi 20 complicati livelli. Se non lo comprate perderete uno dei giochi più carini e più giocabili che siano usciti quest'anno per il 64.

di Wally. I kiwi non sono esattamente le creature adatte ai combattimenti corpo a corpo, ma come tutti ben sanno sono degli ottimi arcieri, e con becco, arco e frecce Tiki parte per vendicare e salvare i suoi amichetti.

I seguaci di Wally sono parecchi e sono decisamente dei pazzi fanatici con delle strane e pericolose abitudini: ci sono stelle che si moltiplicano mostrando le loro tonsille, orsi che viaggiano su palloni areostatici, paguri con lanciamissili nascosti sotto le loro conchiglie, pinguini che cavalcano oche, pipistrelli su palloni. Capitano strane cose da queste parti, ma per pareggiare le possibilità anche Tiki è armato con bombe, laser, palle di fuoco e può persino rubare veicoli con cui creare un gran macello ovunque.

In ogni caso, gli amici di Wally non sono gli unici nemici da affrontare. Ci sono spunzoni che possono fare più che spettinare le giale piume di Tiki, e non è bello nemmeno finire l'ossigeno mentre ci si trova sott'acqua o subire la vendetta di un demone per aver perso troppo tempo. Persino il livello stesso può essere un vero e proprio labirinto, ma se segue le frecce Tiki dovrebbe sicuramente ritrovare almeno uno dei suoi amici. Altrimenti ci sono dei warp spaziotemporali da trovare e nei quali gettarsi — chissà dove mai potrà finire Tiki?

Anche se armato sino ai denti (I kiwi non hanno denti! NdT), Tiki si trova in guai grossi quando deve incontrare i Guardiani di ogni regione alla fine di ogni quarto livello. Balene di cristallo e un super-totano sono solo due dei deliziosi fanciulli che vogliono mettere i bastoni fra le ruote di Tiki (I kiwi non hanno nemmeno le ruote! NdT), oltre che Wally stesso, che attende il kiwi nel suo pallone nell'ultimo, ghiacciatissimo livello. Ricordati di portarti le muffole e la sciarpa d lana, Tiki!

ZZAP! TEST

Hmm... Qui c'è da fare un piccolo discorso... Beh, mettiamola così: io vado letteralmente pazzo per i giochi "rotondi", tipo Bubble Bobble, Rainbow Islands e così via. Nonostante ciò, non posso fare a meno di odiare The New Zealand Story, e volete sapere perché? Perché in versione coin-op mi piace da impazzire e non posso fare a meno di ricordare che il C64 è la stessa macchina che mi ha presentato la grafica e il sonoro di giochi come Citadel, Rainbow Islands, Hawkeye, Armalyte, Wizball e tanti altri. Voi ora non mi potete venire a dire che questo gioco "per essere sul 64" è realizzato bene, perché è totalmente falso. Gli sprite sono quanto di più insulso possa esistere compresa quella stupida imitazione di Tiki in alta risoluzione che assomiglia più a un pollo che al mio amato kiwi. Il sonoro è stridente e vagamente rassomigliante al coin-op ma ripete ogni volta il pezzo della scenetta iniziale. Come se non bastasse, ci sono molte incongruenze: se si tocca una punta con un mezzo si crepa e spesso continua a uscire lo stesso oggetto nello stesso quadro. Sembra comunque che io sia in minoranza (nonostante AJ la pensi come me — almeno lo spero), ma proviamo a capire perché. Dunque, agli inglesi piace... Beh, perché la Ocean è MOLTO vicina alla loro redazione, a Stefano probabilmente piace perché non ha mai avuto il C64 e pensa che possa fare solo Pac-Man (Non credetegli! NdCR) e a varia gente piace perché si sono ormai abituati alle vere e proprie schifezze che il mercato presenta da un po' di tempo a questa parte. Certo, un po' di giocabilità c'è, ma a me non basta, è troppo poca. Guardatelo anche voi, e giudicate...

Beh, pensavo che la versione Amiga di questo gioco fosse lo stato dell'arte, ma sul 64 questa bellezza fa sfigurarre qualsiasi altro gioco di scale e piattaforme mai prodotto. Tiki potrà anche assomigliare a un canarino, ma almeno è più bello dei veri (bleah!) kiwi, e i nemici sono meravigliosamente ombreggiati. I fondali possono essere un po' desolati qui e là, ma considerato tutto quello che è stato ficcato nel 64 si tratta di una pecca decisamente minore. I primi livelli possono solo suggerire quel che vi aspetta, ma è solo quando siete parecchio avanti che vi rendete conto di quanto subdolo possa esse un gioco simile. Vedere nuove creature ed esplorare livelli sempre più vasti è divertente, e c'è qualcosa nella giocabilità che mi ha spinto a ricaricare il programma parecchie volte. Follemente coinvolgente, con una struttura che vi terrà incollati al video, New Zealand Story esagera col divertimento, le piume, e una giocabilità fantastica.

PRESENTAZIONE 81%
Bello schermo di inizio. Il multiload (dopo ogni Guardiano) non è un grosso problema perché dopo un caricamento non si deve più tornare indietro.

GRAFICA 92%
Cattivi piccoli ma perfettamente dettagliati e fondali affascinanti.

SONORO 85%
Giocate o con una colonna sonora buffa e simpatica o con effetti sonori notevoli.

APPETIBILITA' 91%
Giocabilità affascinante e subito coinvolgente.

LONGEVITA' 94%
20 livelli veramente duri da esplorare.

GLOBALE 93%
Un'azione saltellante e surreale che si combina con ottimi elementi di shoot'em-up per creare una struttura di gioco delle migliori: quelle DIVERTENTI.

SYSTEM 3, per C64

IL CIMITERO DEGLI ELEFANTI, così come il santo Graal e la favolosa tribù Goolu, è stato cercato dagli esploratori per secoli. Le sue vere origini sono andate perdute con il passare degli anni ma rimane lo stesso un tesoro elusivo.

Più di un avventuriero si è avventurato nella ricerca, e più di uno è andato incontro a un orribile destino durante la sua ricerca, ma ora sembra che il padre di Tusker abbia fatto la fine degli altri.

Seguendo la scoperta di alcune note nascoste in un baule appartenente a suo padre, Tusker capisce che suo padre era sulle tracce di questo posto semi-mitico quando era scomparso in Africa. Tale padre, tale figlio; Tusker non è affatto intimidito dalle morti degli esploratori precedenti e prontamente si reca nel Continente Nero.

L'avventura africana di Tusker comincia vicino ai bordi di un deserto, in un territorio non ancora civilizzato dove i serpenti a sonagli, tormente e disidratazione sono solo un paio dei pericoli.

Arabi con la spada in pugno sorvegliano i loro campi con zelo letale, ma raccogliendo una pistola e delle munizioni si ha una buona soluzione al problema. Ad ogni modo, il problema più grande di questa sezione è l'acqua che scarseggia alquanto.

E' più o meno un sollievo arrivare nel lussureggiante verde di una foresta vicina. Come vi sarete certo aspettati però si trova anche un sacco di vita selvaggia, come coccodrilli, mantidi religiose, scimmie che tirano noci di cocco e creature giganti abbastanza viscide.

Entrare nella jungla porta l'avventuriero nel secondo caricamento, partendo in una palude in cui aspettano un sacco di "cose". Seguite il sentiero giusto e presto arriverete alla terraferma presso un villaggio di nativi. Cercate nelle capanne per indizi e oggetti che vi permetteranno di attraversare quel cancello misterioso nella piazza del villaggio. Ma perché quello stregone è così indisponente?

Una volta passato il cancello,

Dopo il disappunto di Dominator, la System 3 ritorna al tradizionale genere degli arcade-adventure e continua a fare quello che fanno meglio. Il modo in cui Tusker prende l'acqua nel deserto è un tocco adorabile (cercate di vederlo voi stessi). Tusker stesso è uno sprite con un look "ruvido" che non sarebbe andato male in un gioco di Indiana Jones. Gli sprite dei nemici sono ugualmente dettagliati e c'è perfino dell'umore nero — raccogliete la pistola e gli Arabi cominceranno a diventare nervosetti con le spade in mano, usate la pistola e cercheranno di decapitarvi! Con questo e Thunderbirds, le arcade-adventures sembra stiano pasando attraverso un periodo di grazia. Dopo aver giocato a Tusker, vi chiederete persino perché siano andati fuori moda.

Quanto ancora durerà l'influenza di Indiana Jones in questo tipo di giochi? Tusker è il più recente e probabilmente il migliore con una perfetta combinazione di enigmi dalla difficoltà crescente e azione stile "film di serie B". State attenti per degli effetti speciali veramente tosti, come gli zombi che salgono dal terreno e successivamente cadono a pezzi quando vengono uccisi, gli incavolatissimi Arabi e lo stregone. Quello però che più mi è piaciuto del gioco sono i magnifici fondali che sembrano veri. Il deserto sembra caldo, la giungla ha un'atmosfera cupa e opprimente e potete perfino imaginare gli indigeni suonare i loro tamburi nel villaggio! Infine, la stupenda musica aggiunge un tocco in più all'atmosfera generale. Bellissimo arcade-adventure con un'ambientazione spettacolare anche se non del tutto originale.

le cose cominciano a farsi molto, molto strane. Un plateau ghiacciato porta a una specie di giungla primitiva dove i dinosauri vagano ancora e gli Pterodattili attaccano d'imprivviso gli intrusi. Un tempio perduto rappresenta la fine del viaggio di Tusker. Nel tempio gli enigmi diventano sempre più ardui con botole nascoste, muri falsi e pavimenti che si muovono dove sono conservati i precedeni avventurieri. Le mummie dominano il pollaio nelle tombe con piante mangia-uomini e schifezze varie. Incontrate e sconfiggete la trappola finale (che è tremendamente pericolosa) e Tusker potrà trovare il Cimitero degli Elefanti e il suo destino.

PHIL

Mi ha leggermente infastidito che Tusker non avesse la stessa grafica 3-D isometrica di Last Ninja, ma si tratta sembre di camminare per lo schermo e poi grazie al cielo l'odioso sistema di controllo della serie del Ninja è stato abbandonato. Ad ogni modo, le maggiori attrazioni di Tusker sono la profondità di gioco e la qualità della presentazione. Gli effetti sonori creano molta atmosfera con un paio di musichette "etniche" che accompagnano l'avventura. La sensazione di avventura "vera" e di esplorazione viene resa migliore grazie ai fondali superbi e all'ambientazione stupenda. Entrate in una capanna e vedrete addirittura degli scudi sui muri di bamboo, mentre le caverne hanno un'atmosfera meravigliosamente oscura. Il gioco tiene avvinti grazie inoltre alle trappole sempre più strane, una specie di ricompensa per aver risolto gli enigmi — alcuni dei quali sono davvero tremendi!

ROBIN

PRESENTAZIONE 84%
Perfetta.
GRAFICA 91%
Fondali superbamente atmosferici e sprite veramente molto dettagliati.
SONORO 87%
Autentiche, primitive musiche diverse per ogni livello.
APPETIBILITA' 85%
Un arcade adventure così non passa certo inosservato e la tentazione a esplorare è tanta.
LONGEVITA' 90
60 schermi pieni di azione.
GLOBALE 90%
Non proprio lo stile classico System 3, ma comunque resta un'ottima avventura.

Domark/Tengen, per C64 cass. e disco

● Hill Street giorno e notte... o quasi

L'agente Bob è un tipo molto amichevole ma è anche un poliziotto che controlla la città alla ricerca di un numero fisso di trasgressori per riuscire a rimpinguare ulteriormente la sua paga. Ogni giorno Bob ha una quota sempre maggiore. Per riempirla deve arrestare un dat numero di rifiuti (!), beoni, au tostoppisti e così via. Ques non faranno certo resistenz all'arresto ma per trovar

avrete bisogno di un occhio d'aquila e un grande senso d'orientamento attraverso la grande città.

Occasionalmente ricevete un "All Points Bulletin" che significa che un pericoloso criminale è in giro per la città. Catturarlo vuol dire riempire del tutto la quota, così vi conviene stare all'erta per arrestare criminali come Freddy Freak o Sid Sniper e tenervi pronti per un veloce raid. Se prendete il fellone, dovrete

E' grande. La sensazione di soddisfazione che si prova arrestando un super criminale e sbatterlo dietro le sbarre è immensa. Catturarli è veramente difficile, in effetti. Che tu li stia inseguendo o gli stia sforacchiando la macchina, bisogna stare attenti agli innocenti che stanno a guardare. E' davvero bello come si possa usare il Donut Shop per estendere il limite di tempo per cercare altri criminali, più che riempire la quota con i rifiuti. Sopravvivere a 32 giorni di questa forza di polizia "alla Scuola di Polizia" è un compito difficile ma persevererò finché le strade non saranno libere per donne, bambini e perfino cani!

Questo è uno dei rari coin-op che esalta più l'azione e la giocabilità che l'aspetto grafico, portando anche un sacco di humour. Grazie al cielo la maggior parte della giocabilità è stata conservata dalla Domark e il risultato è una splendida conversione. Andare in giro per la città è molto divertente, e se il tempo sta per finire, si può sempre aumentare con il Donut Shop. Similarmente potete migliorare la vostra macchina spendendo soldi nel garage anche se schizzare alla massima velocità può risultare un pochino pericoloso. Insomma, un Gioco Caldo meritato!

tornare alla stazione di polizia per un veloce interrogatorio.
Non c'è bisogno di dire che il criminale ha il diritto di non parlare, di avere un avvocato e così via, ma se riuscite a far parlare il malnato potrete dire di aver guadagnato la giornata. Quindi, prima che arrivi il capo nell'ufficio, smanettate il Joystick per scuotere un pochino il criminale e farlo ragionare (chiunque abbia visto anche un solo telefilm poliziesco, sa quel che intendo).
Durante l'azione di pattuglia della strada potete arrestare i criminali con il cursore "a volante" posto di fronte alla macchina. Premete il fuoco e la sirena comincerà a farsi sentire costringendo il tipo a muoversi. I criminali incalliti possono anche ignorarla un po' mentre i tizi "APB" devono essere presi a spintoni per la strada e più avanti nel gioco avrete bisogno di una pistola per sforacchiarli. Ma se sparate a un innocente, se vi scontrate a sirena spenta o non raggiungete la quota, avrete un punto di demerito. Dopo un paio di punti di demerito, vi potrete considerare a spasso.
Andare a caccia di tutti quei criminali stanca un po', quindi perché non andare a farsi una bella frittella per estendere il limite di tempo? Quindi ecco il portafogli per aumentare i soldi a disposizione, molto utili per lo Speed Shop dove si possono comprare freni migliori, radar, turbo e benzina extra.

I coin-op Tengen sono sempre molto divertenti da giocare e la conversion di APB porta a casa lo humour che preferivo del coin-op. Dopo la versione C64 di Xybots la Tengen è tornata sulla buona strada con un buona presentazione e giocabilità ottima — è molo divertente andare in giro per la città pensando intanto a come riempire la quota giornaliera. La versione C64 è superba con un comodo controllo della macchina e grafica eccellente. Mettetelo sulla lisa dei vostri giochi preferiti, non ve ne pentirete!

PRESENTAZIONE 80%
Un paio di tollerabili accessi al disco. La versione su cassetta è promessa con un multiload veloce.
GRAFICA 89%
Un po' ripetitiva, ma nel complesso buona.
SONORO 88%
Rumore di motore povero, sirena OK e un paio di musichette.
APPETIBILITA' 90%
Si può partire da qualsiasi degli otto giorni cominciando coll'arrestare i coni stradali di gomma!
LONGEVITA' 92%
Una città enorme con un sacco di criminali e add-on.
GLOBALE 90%
Un'altra superba conversione. Ben fatto, Tengen!

FIRST STRIKE

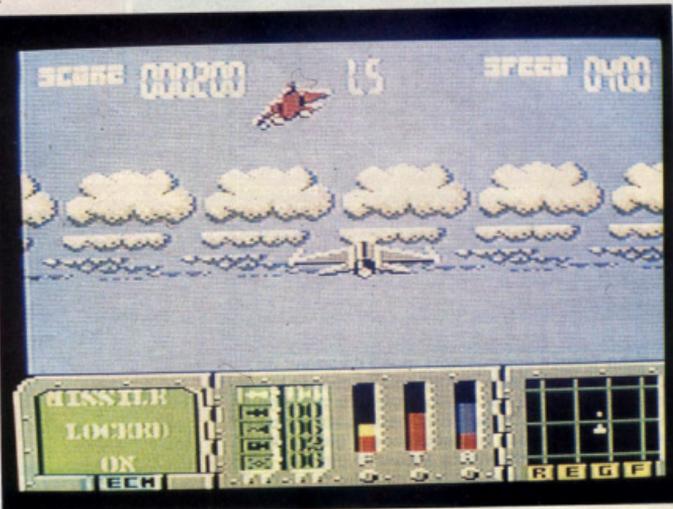
ELITE - C64

La situazione mondiale sta peggiorando di minuto in minuto. Il nemico sta mobilitando le sue forze terrestri, sottomarine e navali, e le forze aeree stanno pattugliando i vostri confini. I pezzi grossi della politica hanno deciso di attaccare per primi, massacrando per benino i cattivi prima ancora che questi capiscano che cosa sta loro capitando. Potrebbe scoppiare una guerra; potrebbe essere l'occasione per prevenirne una - non sta a voi farvi di queste domande: siete solamente un pilota di F-16 con una missione da portare a termine.

Sono state preordinate otto diverse missioni possibili per voi: sottomarini nucleari nel Mar Nero, una fabbrica di prodotti chimici in Libia, basi di aerei "Stealth" in Russia e centrali nucleari in Medio Oriente sono solo alcune delle scelte possibili, e se non siete troppo sicuri di voi stessi potete sempre scegliere la missione di allenamento con bersagli simulati da blastare.

Scegliete la vostra missione fra quelle possibili e selezionate un assortimento di armi adeguato. I missili Maverick e le bombe sono fantastici per gli attacchi ai mezzi corazzati e navali, ma non dimenticatevi dei Sidewinders per i MIG e gli elicotteri. I cannoni sono ottimi per tutti i cattivoni.

Prevedete un lungo combattimento, signori? Abbiamo un super serbatoio potenziato apposta per voi, anche se prenderlo significa lasciare a terra i sistemi di contromisura elettronica. Se venite colpiti dalla contraerea, potrebbe andare fuori uso qualsiasi cosa, dai motori al serbatoio. Meglio usare i postbruciatori per andarsene al più presto da questo genere di problemi.

Le missioni sono tutte parecchio lunghette, così è probabile che dovre-

Senza dubbio questo dev'essere uno dei giochi arcade tecnicamente più impressionanti fra quelli che si possono trovare in giro, che supera di svariati mach persino Afterburner. Gli effetti sonori forniscono la quantità adeguata di esplosioni e rombo di motori, ma è la giocabilità che è tutta in questione. La selezione di armi non aggiunge molto a quel che è semplicemente un gioco piuttosto ripetitivo in cui dovete evitare colpi e spararne altri. Un arcade game carino, allora, ma senza quella varietà che dovrebbe far parte di ogni buon gioco per home computer, secondo me.

te atterrare in qualche base prima che abbiate eliminato tutti i vostri bersagli. Completate la missione e questa verrà defalcata dalla lista dei compiti, dandovi la possibilità di sceglierne un'altra.

Qualsiasi cosa che abbia a che fare con gli aerei ha tutta la mia approvazione, e First Strike è tutto quello che avrebbe potuto essere Afterburner e molto di più. Gli effetti grafici sono eccezionali, e oceani, deserti e foreste vi passano sotto con la velocità di un fulmine. Gli sprite dei nemici sono ben definiti (i MIG in particolare sono molto realistici sia nell'aspetto sia nel movimento), lo sprite principale è veramente tosto e ci sono parecchi tocchi da maestro nella grafica, sparsi qui e là — la sequenza di atterraggio è da togliere il fiato tanto è fluida. Le otto missioni non sono per niente semplici, specialmente quelle più grosse dove dovete sacrificare le armi in favore del carburante. Il sistema di avere una battaglia continua durante tutte le missioni è un tocco simpatico, ma è la combinazione di un'zione veloce alla Afterburner con la tattica che secondo me rendono speciale questo gioco. Combattimenti aerei ultraveloci — li amo!

Per caso ho sentito dire da qualcuno che First Strike rappresenta tutto quello che Afterburner avrebbe potuto essere. Beh, credete a me... è vero. La velocità, la fluidità (e la credibilità) con cui si muove il paesaggio sono cose da non credere soprattutto pensando al non troppo recente disastro Activision. Certo, non c'è il sedile idraulico né il sonoro in stereo (questo è il C64, non la Konix...) ma proverete lo stesso la sensazione di volare tanto desiderata dai cari smanettoni. Purtoppo però, come disse il quasi mitico AJ, "abbiamo le routines, sfruttiamole!" e ci ritroviamo con l'azione vera e propria alquanto moscia e senza alcuno "schizzo" geniale come non so, una serie di missili che arrivano davanti a spazzarvi, una flotta apocalittica dia erei o così via. Beh, amici miei, chi si contenta...

PRESENTAZIONE 73%
Schermi di selezione missioni autentici ma pessima schermata dei titoli. Il fatto che stia tutto in memoria aiuta enormemente.

GRAFICA 86%
Eseguita superbamente, a multistrato 3D megaveloce con una notevole varietà nei suoi elementi costitutivi e nei bersagli nemici.

SONORO 74%
Musica esaltante con esplosioni extra più notevoli che impressionanti. In generale rende piuttosto bene l'atmosfera.

APPETIBILITA' 74%
E' facile rimanerne immediamente assorbiti a causa della sua velocità tipica da arcade game.

LONGEVITA' 73%
Si possono impiegare una gran varietà di tattiche ma tutte e otto le missioni sono in fondo in fondo piuttosto ripetitive.

GLOBALE 80%
Tecnicamente impressionante, velocissimo. Piacerà sicuramente agli amanti dei duelli aerei in stile arcade.

ZZAP! TEST

IRON LORD

UBI SOFT, C64 cass. o disco

In Iron Lord si torna indietro ai tempi in cui i cavalieri erano baldi e la Francia era una terra divisa dalla spada.

Di ritorno da una serie di coraggiose e fortunose imprese nelle Sarcre Crociate, l'Iron Lord scopre che le cose non sono andate troppo bene in sua assenza — l'amato zio gli ha rubato il trono!

Il vecchio Iron decide immediatamente di riprendersi il seggio e riportare la pace nella sua terra. Il problema è: come?

Il suo tirannico zio ha molte forze a disposizione, e le uniche persone che possono aiutare il nostro eroe sono gli abitanti dei paesi circostanti, e anche queste non sono poi troppo amichevoli.

Nella località ci sono sette luoghi da esplorare. Il castello del Lord è dove comincia l'avventura, ma queste rovine non rappresentano una grande attrazione turistica — mentre i due villaggi che distano solo una breve galoppata potrebbero valere la pena di essere visitati.

L'esplorazione avviene muovendo il personaggio su di una mappa aerea a scrolling multidirezionale del luogo in questione.

I villaggi sono stranamente poveri di gente che ne popoli le vie, ma interessandosi dei palazzi si possono scoprire personaggi come un vecchio erborista che può vendervi oggetti utili o un truffatore pronto a liberarvi del peso del vostro oro duramente guadagnato.

Una gara di tiro con l'arco può premiare un occhio attento con un lauto premio. Nel casinò si possono vincere soldi scommettendo sulle gare di braccio di ferro o di lancio dei dadi. Tutto questo denaro viene poi usato per assoldare mercenari e comprare armi con le quali eliminare lo zietto adorato nel war game finale.

Per aggiungere un po' di brivido, ci sono in giro un certo numero di uomini che hanno l'ordine di eliminare l'Iron Lord a vista. Il combattimento con costoro avviene in 3D e

ROBIN

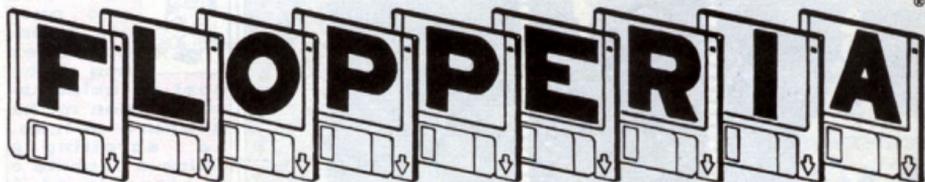
Dopo tutto quel che avevo sentito riguardo ad Iron Lord mi aspettavo qualcosa sul genere di Defender Of The Crown ma con più profondità. Quindi è una sorpresa trovare la prima metà tanto blanda, con così poche locazioni in ciascuna città dove poter combattere o fare qualche giochino scemo. Vagare per locazioni deserte diventa presto noioso, ma i sottogiochi sono carini, in particolar modo la gara di tiro. Il livello di strategia è un gioco completamente diverso, unito al primo solo per il numero di uomini che controllate che importate dalla prima parte. Il war game è piuttosto carino, ma avrei preferito avere più profondità nella prima sezione. Il livello tre è poco più di un gioco di labirinto, così anche se viene offerta un sacco di roba non sono sicuro che stia insieme particolarmente bene. Vale il suo prezzo in termini di quantità.

stello alla testa delle forze del bene. La vittoria conduce ad un incredibile inseguimento finale all'interno di un immenso labirinto sotterraneo.

consiste nello schivare i colpi in arrivo manovrando uno scudo.
Se il Lord riesce a raccogliere abbastanza fondi per comprarsi un esercito, oltre che essersi dimostrato valoroso in combattimento, si può partire per il ca-

PHIL

Defender Of The Crown colpisce ancora, è stata la prima cosa che ho pensato. E in effetti, ci sono certe superbe schermate tipo Cinemaware e degli effetti sonori realistici, un mini wargame ed un labirinto. L'interesse svanisce quando scoprite che ci sono poco più di una dozzina di locazioni nel primo livello, e cominciate a chiedervi: "E' tutto qui?". I giocatori senza disk drive potrebbero rimanere parecchio frustrati.

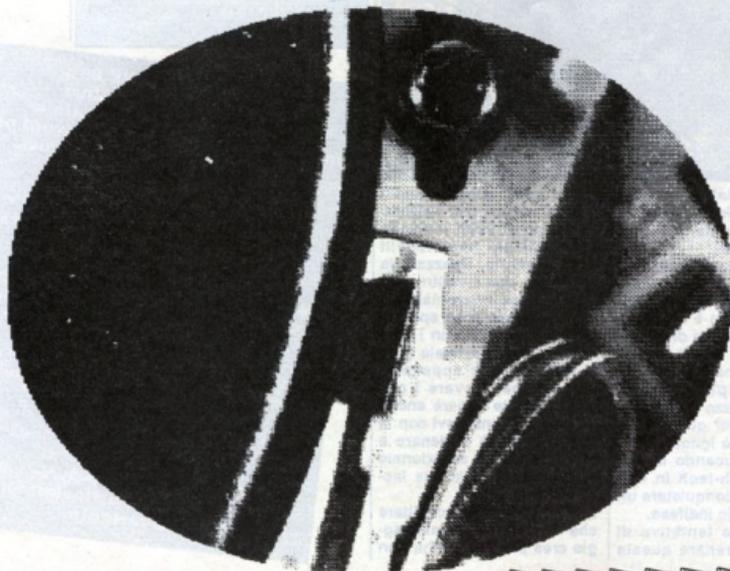
PRESENTAZIONE 74%
Poster nella scatola, belle schermate fra una locazione e l'altra e multiload fastidioso.
GRAFICA 80%
I personaggi possono essere definiti in maniera strana, ma gli schermi statici lasciano indietro di qualche lunghezza quelli della Cinemaware.
SONORO 78%
Una coinvolgente musica con effetti eccellenti che sono adatti al tipo di azione.
APPETIBILITA' 79%
La promessa di esplorare una vasta parte di Francia attira l'attenzione...
LONGEVITA' 68%
... e i livelli due e tre possono essere carini; ma il primo deluderà parecchi giocatori.
GLOBALE 70%
Un gioco in stile Defender Of The Crown ben presentato che sembra un po' schizoide.

US GOLD - C64

Ecco, lo sapevo! Non sono ancora riuscito a vedere il film, e già devo giocare con il gioco! Bah.
Dunque, avete mai sentito parlare di un certo Indiana Jones? No? Dai, non prendetemi per il naso. Hem, scusate. Il gioco è chiaramente ispirato all'"uomo con il cappello" e inizia con Indiana da piccolo impegnato nel raccogliere una croce evitando nel frattempo un po' di gente ostile come indiani, cowboys, puffi, Mazinga, Batman... Scusate, sto uscendo di senno. La verità è che questa croce è in un labirinto di caverne pieno di gente ostile, di acqua letale (i famosi problemi di pulizia del signor Rastan — ho come l'impressione che i programmatori di videogiochi non amino lavarsi...) e di simpatiche stalattiti che vi cadono addosso. Se riuscite a raccogliere la croce in questione dovrete uscire dalla caverna (sì, è la solita storia: voi nei panni di...) e successivamente affrontare una sezione a scroll orizzontale nella quale dovrete attraversare un treno in corsa stando attenti ai vari animali che manifestano la loro presenza in vario modo.
Superato il treno troviamo Indy adulto affrontare la protezione del gioco: non con un disk editor, ma con il foglio di istruzioni che riporta esattamente in quale arco Indy deve passare per poter continuare. Ogni arco infatti è contrassegnato con dei geroglifici che cambiano giorno per giorno. Se Indy passa si ritroverà a dover attraversare una serie di catacombe per ritrovare uno scudo. Successivamente poi a bordo di uno Zeppelin...
Hey, ma non c'è gusto! Cosa andate a vedere a fare il film?

Devo dire che questo Indiana Jones non mi ha così entusiasmato, ma non mi ha neppure deluso. Lo scrolling è fluido e decente e il gioco in sé è piuttosto avvincente. Certo, probabilmente mi aspettavo di più, soprattutto dopo l'intervista fatta a Doug Glen della Lucasfilm Games, ma in sostanza questo nuovo Indiana Jones potrà anche avvincervi, tanto da reggere fino alla fine e portarlo a compimento, malgrado la difficoltà di alcune azioni.

Devo ammettere che apprendere che Indy da piccolo aveva la barba è stato uno shock. In effetti i programmatori hanno usato lo stesso meraviglioso, stupendo sprite per rappresentare Indy da giovane e da adulto. In effetti, lo sprite è praticamente la sola cosa degna i nota in questo gioco. I fondali sono quanto di più spartano possa esistere e i nemici non sono in alta risoluzione come Indy dando così un aspetto sciatto e frettoloso. L'azione poi è scontata e manca di varietà in quanto l'unica sezione simpatica è quella del treno mentre quella finale è la più intelligente anche se bisogna aver visto il film (l'ho superata solo grazie al mio amico che è stato in Irlanda a vederlo). Dopotutto, cos'altro si poteva aspettare dalla Tiertex (Street Fighter, HKM, Road Blasters...) sul C64? Speriamo che Strider venga bene!

PRESENTAZIONE 80%
Super istruzioni e multiload più veloce della luce.
GRAFICA 60%
Fondali orrendi ma Indiana Jones da Oscar.
SONORO 65%
Scialbo.
APPETIBILITA' 58%
La brutta grafica e il sonoro scarso fanno di tutto per non farvi giocare...
LONGEVITA' 60%
Se insitete avrete di che passare il tempo. Per un po', almeno...
GLOBALE 62%
Si poteva fare di meglio.

Qui a destra la versione Spectrum, giunta in redazione all'ultimo momento: sul prossimo numero la recensione e... un voto certamente più alto!!!

FLOPPERIA

FIREBIRD, C64

Dopo il tenero kiwi di New Zealand Story e i bollosi Bub e Bob di Rainbow Island, ecco arrivare un nuovo personaggio in lizza per il titolo di "protagonista

più carino dell'anno". Si tratta di un elicottero con le scarpe da tennis, e il suo nome è Mr. Heli.
Questo incrocio proposto dalla Irem fra l'ultima novità in campo di hardware militare e i Mr. Men è un membro della Pattuglia di Elicotteri Cosmici, la cui più recente missione è di sovvertire il folle piano dello scienziato pazzo noto come Mr. Muddy. Per qualche ragione che ci è ignota, Muddy sta conducendo le sue creature high-tech in una crociata per conquistare un piccolo mondo indifeso.
Il coraggioso tentativo di Mr. Heli di frenare questa insulsa distruzione comprende qualcosa di più che il solito piccolo blastaggio. Prima ci sono le infinite orde di nemici che camminano, volano o se ne stanno belli fermi ad aspettare di essere fatti esplodere.
Poi ci sono quegli amabili cristalli azzurri che valgono un sacco di soldi nascosti nei punti più impensabili dello scenario. Spazzate la scena sia con i vostri cannoni a fuoco orizzontale sia con le bombe (che sparate stando a terra) o con i cannoni a fuoco verticale (che si attivano non appena vi fermate) per trovare i cristalli. A volte appare anche un negozio: entratevi con la quantità giusta di denaro e otterrete l'arma addizionale pubblicizzata sulla sua facciata.
I cinici potrebbero obiettare che la missione di salvataggio crea più danno che non l'avanzata delle truppe di Muddy, ma come ben sanno tutti i bravi bambini, l'ultraviolenza porta sempre i suoi frutti (nella fattispecie, cristalli azzurri e un sacco di potenza di fuoco!).

Il coin op è riuscito a mantenere inalterata la sua fama negli ultimi due anni o giù di lì a causa della sua simpatica grafica mischiata ad un'azione tipicamente da Nemesis, con diecimila armi agglutive.
A differenza dell'Amiga, sul 64 le cose sono stupende sin dalla musica dello schermo dei titoli, per poi andare avanti con i bellissimi sprites dei protagonisti e tutta la giocabilità mantenuta inalterata nel trasferimento dal coin op. Immagino che il fatto che ci siano solo tre livelli la dica lunga sulla loro difficoltà, vero?

Il debutto su home computer di Mr. Heli fornisce un sacco di esempi sul fatto che non conta la potenza di un computer, ma il modo in cui questa viene usata. Se confrontate le versioni Amiga e 64 di questo gioco, vi accorgerete di come la seconda surclassi la prima sotto tutti gli aspetti! Raccogliere cristalli e sparare nello stesso tempo richiede un mucchio di concentrazione, e se morite di solito venite rispediti parecchio indietro, perdendo inoltre tutte le armi extra che potreste avere raccolto nel frattempo. Un sacco divertente: provatelo!

PRESENTAZIONE 88%
Schermo introduttivo simpaticamente animato e intelligente sistema di password per l'accesso ai livelli successivi.
GRAFICA 86%
Fondali adeguati, sprites coloratissimi e ben disegnati e mostri di fine livello veramente notevoli.
SONORO 80%
Musichetta allegra durante il gioco che può essere eliminata per far posto ad ottimi effetti sonori.
APPETIBILITA' 81%
Sembra impossibile riuscire a giocarci, ma dopo un po' di pratica...
LONGEVITA' 82%
Solo tre livelli, ma nessuno di essi è particolarmente facile!
GLOBALE 84%
Uno shoot'em up duro, ben presentato e particolarmente divertente.

HOSTAGES

INFOGRAMES - C64

Dopo anni di attese nell'ombra, il Partito del Mostruosamente Folli ha preso il controllo del Governo e ha cominciato col suo terribile piano di vendetta. Il loro progetto è di usare un prodotto chimico capace di ristrutturare il DNA per mutare il codice genetico di ogni loro avversario trasformandolo così in una creatura con diciotto gambe, impedendo loro l'accesso al Parlamento.

I due partiti principali hanno formato una coalizione con l'unico scopo di eliminare il PMF, riportando così la politica britannica al suo standard di pazzia normale. L'idea è di piazzare tre cecchini scelti delle truppe speciali della SAS attorno al parlamento, farne scendere altri tre sul tetto mediante un elicottero e "neutralizzare" gli ospiti indesiderati dell'edificio.

Ma ecco! Il PMF ha catturato in ostaggio alcuni esponenti dei Verdi, e impone delle condizioni:1) Grattaschiena gratuiti per tutti.

2) L'eliminazione della tassa sulla salute in favore di una sulla pazzia.

3) Una garanzia di trasporto sicuro in una fortezza su di una calda isola del sud.

Naturalmente, delle simili richieste sono semplicemente impossibili da accettare, così si comincia col piano...

Nella prima delle due sezioni in cui è diviso questo gioco dovete, nei panni del Capo Missione, posizionare i vostri uomini in luoghi precisi indicati con delle crocette su di una apposita mappa. Bisogna muoversi con attenzione, per non insospettire i terroristi che pattugliano la zona circostante con dei fari di ricerca.

Anche se le due sezioni sono parecchio diverse una dall'altra, messe insieme fanno un gran bel giochino. Il posizionamento delle truppe nella prima parte è un gran divertimento, con gli uomini che saltano, si abbassano e capriolano, oltre che farsi sparare quando incontrano un raggio di luce. Dove Hostages diventa avvincente, però, è la seconda sezione. Anche se avete una mappa, vi accorgerete di essere sotto tensione ogni volta che girate un angolo. Le qualità di longevità sono tutte da vedere, a causa della mancanza di altri quadri, ma la quantità di livelli dovrebbe tenere impegnate le truppe SAS per un bel pezzo.

Hostages è un altro di quei programmi molto ben rifiniti tipici dei fracesi. E' molto ben presentato, con lo schermo diviso in due fra azione, mappe e indicatori vari, e l'aspetto generale è chiaro. Durante lo svolgimento del gioco si crea un'enorme tensione, proprio come capiterebbe davanti ad un vero assedio. Comunque, con solo due sezioni, la struttura è molto limitata in varietà e non sono sicuro che il fascino possa durare a lungo.

Quando le vostre truppe sono in posizione, la scena si sposta sul palazzo stesso. Qui dovete piazzare strategicamente i soldati rimanenti (quelli sul tetto), in modo che siano pronti a calarsi con delle corde per sfondare delle finestre e penetrare all'interno. Se un terrorista dovesse affacciarsi alle finestre, potete usare i tiratori scelti per eliminarlo velocemente. State attenti, però, perché potete solo vedere le silhouette di coloro che passano davanti alle finestre, e potreste uccidere un ostaggio!
Una volta all'interno, dovete pattugliare tutti e tre i piani del palazzo, sparando a tutti i terroristi che incontrate. Alcuni sono relativamente semplici da eliminare, mentre altri schiveranno i vostri colpi e spareranno. I peggiori sono senz'altro quelli che si fanno scudo con i corpi degli ostaggi: la vostra missione è di riportarli fuori vivi TUTTI, e i terroristi lo sanno.

PRESENTAZIONE 82%
Parecchie opzioni, bella disposizione dello schermo.
GRAFICA 62%
Buona animazione ma una mancanza generale di dettaglio.
SONORO 66%
Belle musiche intermittenti e tipici effetti di sparo.
APPETIBILITA' 70%
Non eccessivamente complesso.
LONGEVITA' 60%
Quattro missioni praticamente identiche.
GLOBALE 70%
Un gioco originale e sopra la media, di cui non assicuriamo la longevità...

THUNDERBIRDS

Li conoscerete sicuramente... Non c'è nessuno che non li abbia mai visti... Sono famosissimi... Che cosa?! Non devo più fare la recensione di TOM & JERRY? Accidenti! Non ne azzecco mai una, fa niente, ricominciamo tutto da capo.
Probabilmente non ne avrete mai sentito parlare, dubito che il nome vi risulti familiare, in ogni caso il nuovo programma della Grandslam si chiama THUNDERBIRDS! Ma a me ricorda qualche cosa, diranno dei lettori cresciuti con il 64 sotto il cuscino, e infatti un gioco omonimo uscì con etichetta Firebird circa cinque anni fa; il prodotto merita sicuramente l'oblio in cui è sprofondato, mentre l'epico nome non poteva fare la stessa fine, perché vi chiederete voi? Il motivo è che eravamo in presenza di uno dei primi tie-in della storia del software, e il titolo non era inventato di sana pianta, ma voleva trasportare sui monitor le vicende di una noto programma inglese per ragazzi. Dopo cinque anni ecco che un'altra software-house ci riprova e questa volta posso già anticiparvi che il risultato sarà di un ben altro livello (e ci sarebbe da vergognarsi se così non fosse, visto tutto il tempo che è passato e i progressi compiuti dalla nostra imponderabile macchina).
Veniamo quindi al gioco; caricata l'introduzione venite catapultati su un'isoletta del Pacifico dove risiede il quartier generale dell'International Rescue, un'organizzazione rivolta a proteggere la sicurezza mondiale. L'ultima missione del gruppo è divisa in quattro differenti sezioni che si caricano separatamente e che vedranno impegnati i vari membri della banda capitanata da Jeff Tracy. Ed è proprio quest'ultimo che vi dà il benvenuto facendovi scegliere in quale prova volete cimentarvi, chiaramente per le missioni sucessive servono i codici di accesso che si ricavano solo terminando quelle precedenti.
Non avendo altra scelta dovete quindi iniziare per forza con la prima sezione che vi vedrà impegnati in una tenebrosa miniera dove sono rimasti intrappolati due poveri minatori, per prima cosa dovete cercare e riparare una pompa idraulica che sta allagando tutti i corridoi quindi rintracciare i minatori e riportarli in superficie. Se riuscite nell'impresa vi viene data la password e potete accedere alla seconda parte ambientata nelle profondità degli abissi dove un sommergibile nucleare è in avaria proprio sulla cima di un vulcano sottomarino sul punto di eruttare (quando si dice nati con la camicia...).
Quindi dovete infiltrarvi in una banca per impadronirvi furtivamente di alcuni piani segreti (qualche volta il fine giustifica i mezzi). A questo punto scoprite che dietro a tutti i disagi c'era il malefico HOOD, acerrimo nemico dell'International Rescue, che non solo ha un missile puntato su Londra, ma possiede anche tutte le documentazioni segrete dell'I.R. Non ci sono scelte: disarmare il missile e distruggere i piani diventano due incarichi inevitabili.
In definitiva THUNDERBIRDS è sostanzialmente una arcade-adventure realizzato bene con l'insolita (nemmeno più di tanto, NdT) possibilità di "saltare" da un personaggio all'altro portando a termine la missione in "parallelo".

Credo che siamo di fronte a uno dei migliori arcade-adventure mai realizzati e a una delle licenze meglio sfruttate. E' proprio questo secondo fattore che rende il programma molto pregevole, l'atmosfera della serie televisiva è fedelmente resa dal gioco in modo quasi impeccabile. Tutte e quattro le missioni sono altamente valide e dovrebbero soddisfare quasi tutti. Il "quasi" è comunque d'obbligo.

Ho trovato molto azzeccata la possibilità di passare da un personaggio all'altro in modo da portare a termine la missione con un lavoro veramente di gruppo. Le quattro fasi sono ben articolate su un giusto livello di difficoltà; non lo finirete appena dopo aver caricato il programma, e nemmeno ci starete ancora provando con i vostri nipoti.

PRESENTAZIONE 94%
Adesivi, un poster e anche una cassetta audio.
GRAFICA 82%
A volte un po' a "cubettoni", ma sprites molto colorati.
SONORO 83%
Effetti sonori O.K., discreta anche la musichetta di sottofondo.
APPETIBILITA' 84%
E' subito coinvolgente.
LONGEVITA' 90%
Quattro giochi ben equilibrati sono una bella sfida.
GLOBALE 86%
Molto fedele alla serie televisiva, questo non vi dirà niente? No problem, è comunque una buona produzione.

BUFFALO BILL'S WILD WEST RODEO SHOW

TYNESOFT, C64

"... Gli indiani da ore sulle mie traccie, il cavallo praticamente stremato, sentivo la lama dei loro pugnali sempre più vicina al collo. La situazione era grave, anche perché già echeggiava nell'aria ardente il loro temibilissimo urlo di guerra: " Manitù, Manitù, se ti prendiamo non te lo scordi più". A questo punto mi viene spontaneo esclamare: CACTUS! Ma non c'è tempo da perdere e incito il valoroso destriero compagno di mille avventure ad accellerare l'andatura (per quanto, conoscendolo, non ce ne era proprio bisogno)... Sono proprio queste situazioni che mi distinguono da ogni altro fellone che bazzica nel West, infatti non solo non mi persi d'animo, ma avevo già pronto un piano: avrei messo in atto il celebre e infallibile travestimento del Totem che tante volte mi ha salvato la vita in passato... Anche questa volta è andata, nonostante sia dovuto rimanere due ore immobile su un piede solo in mezzo ai pellerossa sbigottiti, in ogni caso sempre meglio del cavallo infossato sotto la sabbia cocente (mi chiedo che cosa non sarebbe in grado di sopportare pur di salvarsi)... Adesso che il pericolo è passato mi chiedo se non fosse il caso di appendere per sempre il cinturone al chiodo, di smetterla con le sparatorie e con le giornate in groppa a questo impareggiabile, ma pur sempre maleodorante, ronzino. Forse sarebbe meglio aprire un saloon da qualche parte nella sterminata preteria e trastullarmi in mezzo ad una dozzina di belle ballerine con le gambe lunghe; poi però ci ripenso e andando senza meta verso il sole che tramonta dietro il Canyon mi ricordo che tutte queste cose non sono per me, perché io sono... BUFFALO BILL!".

Commossi da pagine come queste, tratte dalla biografia del mitico eroe del Far West, i programmatori della Tynesoft non se la sono sentita di negargli la giusta gloria anche sugli schermi di casa vostra, e così ecco che arriva questa simulazione multi-evento che vi vedrà impegnati nelle varie discipline che riempivano la giornata del pistolero-tipo. Diamo quindi un'occhiata alle sei differenti fasi del gioco. Si inizia con il TIRO AL BERSAGLIO in cui dovete impallinare delle sagome che compaiono all'improvviso, fate attenzione però a non colpire i poveri innocenti o vi costerebbe dei punti di penalizzazione; sempre in questa fase dovrete colpire in seguito delle bottiglie scagliate in aria. Si passa dunque al LANCIO DEI COLTELLI in cui, dopo avere legato una giovane indiana a una ruota che gira, cercate di colpire il pannello che la fa ruotare (non vi ricorda niente? Cambiate il fondale e avrete Circus Attractions. Attenta Tynesoft...NdT), fate attenzione però a non colpire la povera ragazza-bersaglio.

La terza prova consiste nel DOMARE UN CAVALLO IMBIZZARRITO, cercate di seguire le freccie che compaiono sullo schermo per rimanere in sella il più a lungo possibile; la quarta fase è il SALVATAGGIO DELLA DILIGENZA che è stata assalita da un indiano attaccabrighe, il vostro obbiettivo è raggiungerlo e scalzarlo dal tetto della diligenza. Dopo lo scontro con il figlio della prateria entrate quindi nell'area del rodeo dove terminerete le vostre fatiche con L'ACCALAPPIAMENTO DEL VITELLO, e L'ATTERRAMENTO DEL TORO, entrambe le prove si commentano da sole.

Terminata anche questa prova compare la classifica finale, la tabella dei records e tutte le altre opzioni cui i giochi multi-evento ci hanno abituato.

E con questo è tutto, AUGH!

Dopo l'esito non certo esaltante della versione casalinga del circo (mi riferisco a Circus Games e non a Circus Attractions), la Tynesoft ci riprova con un altro multi-evento. Questa volta la riuscita è di gran lunga superiore. Dico, addirittura, che ognuno dei singoli eventi sarebbe potuto essere un gioco sciolto, e questo non può non essere un grande complimento. Ogni prova necessita la sua giusta pratica e alla fine non ti lascia senza soddisfazione. C'è inoltre l'utilissima opzione del "Retry" che permette di ricimentarsi con l'ultima gara, in caso di esito non troppo favorevole.

Sono un grande fan dei giochi della EPYX (anche se lo strepitoso standard dei primi prodotti sta scemando pericolosamente), e così sono sempre molto scettico nei confronti degli altri multi-evento. Devo però constatare che la fattura del gioco è più che discreta, anche se non proprio tutte le prove valgono il lungo caricamento da nastro. Il livello grafico rimane comunque sempre molto elevato, meno il pur accattivante sonoro. Non potendomi comunque mai risparmiare un qualche appunto preciso va sottolineata la completa mancanza di humor, che, anche se non indispensabile, può fare di un buon gioco un capolavoro, (vedi EPYX).

PRESENTAZIONE 73%
Una bella introduzione e un multiload ancora accettabile.
GRAFICA 81%
Molto efficace in tutte le prove.
SONORO 79%
Vario e adeguato.
APPETIBILITA' 76%
Un piccolo sconforto può derivare dal multiload...
LONGEVITA' 80%
... ma una volta dentro vi dovranno proprio prendere per lo scalpo.
GLOBALE 80%
Tutta l'atmosfera del Far West è stata trasportata egregiamente in questa realizzazione di buon livello.

INTERNATIONAL TEAM SPORTS

SportTime/Mindscape, C64 disco

Chi di voi non ha mai sognato di gareggiare in un festival sportivo e beccarsi qualche bella medaglia d'oro? Come? Nessuno?!? Bhe, non importa, la recensione di International Team Sports ve la beccate lo stesso!
Il festival di Sport Time International comprende cinque gare: Calcio, Water Polo, Pallavolo, Staffetta 4 X 400 e nuoto. Dopo aver selezionato i membri della vostra squadra, dovete decidere in quali eventi competere — c'è anche un'opzione di pratica.
Le regole dei diversissimi sports seguono quelle della vita reale; per esempio nella palla nuoto (o water polo che dir si voglia), lo scopo è di segnare più reti del vostro avversario entro quattro tempi di cinque minuti ciascuno.
Una volta che sono state giocate tutte le partite, tutti i Paesi partecipanti si incontrano nei playoff, con le otto squadre restanti (si comincia con 32) che si battono una contro l'altra per le solite medaglie d'argento, di bronzo e d'oro.

Personaggi di scarsa qualità, sia in termini di definizione sia di animazione (provate a guardare i calciatori per farvi due risate!) ed effetti sonori piatti e per nulla realistici sono all'ordine del giorno. Accoppiate questa roba con una delle più legnose azioni di gioco che si siano mai viste sulla faccia del pianeta e che cosa otterrete? Un gioco realizzato non proprio bene, anzi, maluccio!

Uuurgh. La prima cosa che mi ha colpito in International Team Sports è stato il tempo allucinantemente lungo che impiega ogni sezione a caricare da disco. Se l'attesa non vi fa passare la voglia di giocare, comunque, ci riusciranno certamente la grafica ed il sonoro. Possessori di datassette, ritenetevi fortunati.

PRESENTAZIONE 50%
Bella scatola e manuale carino, multiload terribile.
GRAFICA 36%
Sprites mal definiti e animati peggio.
SONORO 29%
Effetti sparsi e per niente realistici.
APPETIBLITA' 37%
I giocatori rispondono ai comandi con irritante ritardo.
LONGEVITA' 45%
Le opzioni aiutano a prolungare lo scarso fascino del prodotto.
GLOBALE 40%
Bella confezione: peccato per il gioco.

TANKATTACK
SARAPAN
KAZALDIS
CALDERON
CALDERONIAN BATTLE SITUATION
UNIT REQUESTS ORDER TO DESTROY
KAZALDIAN COMMAND HEADQUARTERS.
KAZALDIAN BATTLE MESSAGE
LIGHT ARMOURED CAR INTACT
END MESSAGE.
ARMANIA
C64 CASS. L. 25000 AMIGA L. 39000
C64 DISK L. 29000 PC L. 39000
SPECTR. L. 25000 ST L.39000
AMSTRAD L. 25000
TUTTO IN ITALIANO !
CDS
LEADER
DISTRIBUZIONE

ZZAP! TEST

PASSING SHOT

Occhio non vede, cuore non duole. Non avendo mai visto il coin-op, non posso dare un giudizio sulla qualità della conversione ma posso lo stesso capire che è un gioco di tennis abbastanza divertente. La grafica non è niente di sconvolgente ma quello che intriga è quella dannata pallina beota che sembra tratta di peso da quei cartoni giapponesi demenziali dove ragazzini vestiti da dinosauri sputano fiammate i faccia alla gente e animali di vario tipo infestano la città non badando ai vari UFO che svolazzano. A parte questo, è abbastnza giocabile se non fosse che lo scroll copre il nostro omino ogni volta che la palla va dall'altra parte impedendo così una buona valutazione dei movimenti. Un buon gioco di tennis, ma c'è sempre il preistorico Mach Point della Psion...

IMAGEWORKS, C64

Dite quello che volete, ma io non ho mai sentito parlare di questo coin-op della Sega. Che gusto c'è a mandare in giro una conversione se poi il gioco originale lo conosco-no in due? Beh, scherzi a parte come forse avrete capito dalle foto, si tratta di un gioco di tennis. La novità però è che... Beh, che non ci sono novità a parte il titolo e le due diverse inquadrature.

Ricominciamo. In Passing Shot si gioca il set decisivo di una partita a tre set (i primi due sono finiti 6-3 1-6). Per vincere un set bisogna vincere almeno sei giochi e aver distanziato l'avversario almeno di due. La prima partita rappresenta la finale del torneo di Francia, la seconda la finale del torneo di Australia, la terza la finale del torneo USA e le ultime tre sono rispettivamente i quarti di finale, la semifinale e la finale del torneo di Inghilterra.

La principale nota di questo gioco è l'inquadratura che al momento della battuta è a livello del pubblico mentre durante l'azione vera e propria è dall'alto, la classica vista dei giochi di calcio "a volo d'uccello". La porzione di campo inquadrata è sempre quella con la palla (e mi sembra il minimo). Ogni volta che vincete un gioco una stupidssima pallina da tennis rappresenterà la vostra probabile espressione che va dalla disperazione più nera (siete sotto di un paio di giochi) alla risata più sguaiata (siete nettamente in vantaggio).

Al contrario di Marco ho visto il coin-op. Era di fianco a Tetris e siccome giocavo sempre a Tetris, nei momenti di pausa sbirciavo Passing Shot. Quello che subito mi è saltato all'occhio è stata l'inquadratura della partita che, al contrario degli altri tennis, era dall'alto. A parte questo bel particolare, mi è saltata all'occhio anche la gonnellina della giocatrice: uno sprite alto 15 centimetri! Ecco la pecca del gioco: lo sprite troppo piccolo. Nel coin-op i personaggi così alti davano un tocco tutto particolare al gioco; un tocco che purtroppo si è completamente perso in tutte, dico tutte, le versioni home.

Questa stupidissima quanto idiota pallina è la cosa più buffa che io abbia mai visto e spesso aiuta a sdrammatizzare la situazione. All'inizio della partita avrete inoltre la possibilità di scegliere se giocare in doppio o in singolo che aiuta parecchio se non siete pratici soprattutto se avete un amico che vi minaccia con una pistola alla tempia "fammi giocare o spargo il tuo cervello sulla tappezzeria".

VERSIONE MSX

Lo screen dell'MSX è diviso in due parti: la parte più alta è colorata e, oltre ai punteggi e ai nomi dei giocatori, mostra un pubblico più o meno esaltato (e statico) che assiste alla partita. La parte più bassa invece, che è il gioco vero e proprio, è bianca e verde. Tutto ciò che si muove (oltre alla rete e alle linne del campo) è bianco, tutto il resto è verde.
Al contrario delle versioni Amstrad e C64, questa per Msx ha uno schermo molto più largo ma, purtroppo, l'azione di gioco è molto lenta e compromette tutta la conversione. Provatelo davvero prima di acquistarlo, perché personalmente reputo molto migliore il vecchio tennis della Konami.

GLOBALE 58%

VERSIONE AMSTRAD

Davvero molto colorata la grafica e almeno la pallina è gialla, come nel coin-op, mentre i personaggi sono completamente bianchi. L'azione è piuttosto fluida, e devo dire che come conversione resta molto giocabile e potrà darvi qualche soddisfazione. La versione Amstrad è molto colorata, almeno nella parte alta dello schermo, ed è sicuramente migliore di quella Msx.

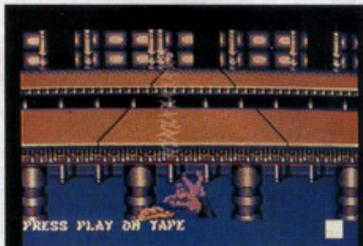
GLOBALE 68%

PRESENTAZIONE 78%
Caricamento singolo e un paio di tocchi d'effetto. Peccato spieghi poco sul tennis.
GRAFICA 69%
Belli gli sprite ma fondali scarsi. La pallina beota meriterebbe un bel novanta...
SONORO 56%
Preistorico.
APPETIBILITA' 77%
Facile all'inizio e ottima calibratura.
LONGEVITA' 67%
Troppo ripetitivo, ma si sa...
GLOBALE 70%
Consigliato agli amanti del tennis.

VIRGIN, C64

E' sempre la solita storia, non è vero? Esci per una quieta, rilassante passeggiata per le vie della città con la tua ragazza e una banda di orientali schizza fuori, ti riempiono di "carezze" e scappano con la suddetta ragazza.
Questa è grossomodo la storia della prima arcade-conversion della risorta Virgin Games (questo lo dici tu, stupido inglese! E Silkworm? Non era di certo Firebird! NdT). Tu interpreti il ruolo di un lanciatore di shuriken, generalmente un ragazzo gentile e affascinante anche se, ovviamente, questa volta leggermente incavolato per la perdita della tizia. E cosa altro dovrebbe fare un tipo cavalleresco come te se non mettersi alla sua ricerca? Quello che segue schermo dopo schermo è superba azione arcade del famoso coin-op Sega.

Dovete camminare per una strada a scorrimento orizzontale, ammazzando cattivi e raccogliendo nuove armi quando sono disponibili. Ma aspettate! La vostra ragazza non è l'unica rapita, infatti in ogni livello c'è un determinato numero di ostaggi che richiedono assistenza. La maggior parte di questi sono guardati da un grassone con la spada a boomerang che farà del suo meglio per prendervi alla sprovvista mentre la sua spada torna indietro.
Alla fine di ogni secondo livello avrete la possibilità di affrontare un enorme mostro di fine livello che potrete distruggere sparandogli nel punto più vulnerabile del suo corpo che dovrete scoprire. Una volta uccso si aprirà la strada al livello successivo non prima di aver cercato di guadagnare una vita extra nella sezione in 3-D in cui vi vengono addosso dei ninja scalmanati.

Devo ammettere di aver speso una quantità esagerata di monetine nel coin-op della Sega — ancora lo faccio! Così immaginate il mio piacere quando questa conversione è arrivata sulla mia scrivania dicendomi "caricami caricami". E dovete sapere, sono felice di averlo fatto. Shinobi sul C64 è una conversione super-fedele come se ne sono viste poche. Ogni aspetto del gioco è stato ficcato nel piccolo Commodore senza perdere in chiarezza — persino gli effetti sonori hanno una grande somiglianza con il coin-op e aspettate solo di vedere il quadro bonus — è così vero che ogni tanto credevo di giocare con l'arcade! Non fatevelo scappare!

Sono stato piacevolmente sorpreso quando Shinobi è arrivato perché non ho mai pensato molto al coin-op. La versione C64 al contrario è superbamente presentata e altamente giocabile. Il livello di difficoltà è perfetto e i mostri di fine livello sono i migliori che abia visto da un po' di tempo a questa parte. Infatti il gioco è molto bello da vedere, combinando buona definizione con bei colori. La mia unica riserva è che come nel coin-op potrebbe venire a mancare la varietà. In breve, una buona versione.

PRESENTAZIONE 90%
Bello schermo dei titoli e due livelli a multiload.
GRAFICA 89%
Fondali buoni e mostri superbi.
SONORO 84%
Una simpatica colonna sonora e ottimi effetti.
APPETIBILITA' 86%
Immediatamente giocabile con ottima progressione di difficoltà.
LONGEVITA' 84%
Il buon uso del multiload ve lo farà venire a noia molto tardi.
GLOBALE 86%
Una conversione accurata con un sacco di giocabilità.

ELITE, C64 & AMSTRAD

SPACE HARRIER

Il mito, la grafica state-of-the art, la manopola idraulica... ma solo al bar; al vostro povero commodore 64 rimangono solo le briciole: una versione pretenziosa con assenza di spettacolo e velocità; vi rimane soltanto un ingombrante sprite svolazzante che non vi fa vedere quelli che dovrebbero essere i vostri bersagli. Perché se questo poteva passare sul coin-op che ai tempi si poteva considerare memorabile, non può essere ammesso su un prodotto casalingo che sembra voler provare tutte le limitazioni del Commodore e invogliare all'acquisto di un 16 bit. Il soggetto lo conosciamo tutti: un individuo antigravitazionale che lancia fuoco e fiamme contro ogni sorta di entità aliena biologia e meccanica, il tutto in treddì.

HOPPING MAD

Divertente quanto basta per intrattenere gli invitati a un party, da giocare se proprio in tivù non c'è la finale del mundial: si tratta di governare un quartetto di palline rimbalzanti desiderose di accogliere dei propri simili lungo vari percorsi, tortuosi e non. I paesaggi sono vari ma il gioco é un po' monotono; come dicevo, se proprio non avete meglio da fare....

LIVE AND LET DIE

Sicuramente il miglior gioco della raccolta: un Buggy Boy versione acquatica con elementi bellici aggiunti ad alto tasso di frenesia. La velocità c'è, la giocabilità anche e l'appagamento estetico pure; voi comandate un motoscafo nei panni di James Bond e dovete attraversare vari fiumi costellati di insidie classiche dell'ambientazione acquatica: mine, motoscafi, e tante chicanes. I paesaggi cambiano ma il divertimento è assicurato: però chissà perché dalle licenze (di uccidere?) bondiane io mi aspetto sempre un prodotto da Gioco Caldo.

BEYOND THE ICE PALACE

Un gioco un po' banalotto ma soddisfacente: ci sono abbastanza piattaforme e nemici da tenervi impegnati per un po' di tempo. Non é esattamente il massimo per gli esperti del genere che magari si aspettano quel quid che possa sucitare entusiasmi e far gridare al miracolo. Niente di tutto questo ma può andare.

OVERLANDER

Divertente gioco di guida, un po' mediocre ma veloce quanto basta. In effetti la caratteristica principale di questa raccolta è la mediocrità se vogliamo escludere Live and Let Die. In Overlander comunequec'è un poco da sparare e un poco da distruggere con un treddì tutto da giocare.

Space Harrier nella versione Amstrad

GLOBALE: 68%

Live & Let Die (Amstrad)

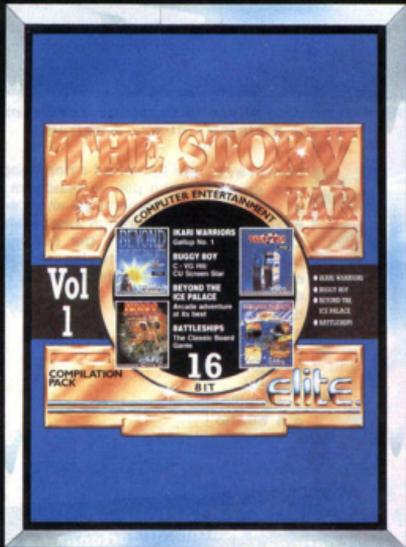
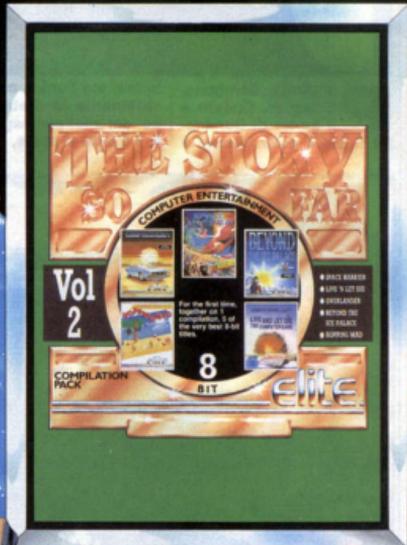
DOMINATOR

Penetrate, Dominate, Conquer. Questo è il motto di Dominator il gioco della System 3 che vi vede protagonisti di una lunga battaglia contro degli alieni capaci di inghiottire navi spaziali e relativo equipaggio.
Contro questa sorta di antropofaghi spaziali dovrete usare una moltitudine di armi che troverete in giro per le orbite. Quattro livelli a scorrimento verticale prima e orizzontale poi che vi terranno impegnati in un'ennesima battaglia piena di alieni da blastare e laser da evitare.
Certo Dominator non è proprio uno shoot'em-up che si distingue dagli altri, anche lui è ricco di armi opzionali, bonus vari, laser e smart bomb, ma l'unica cosa che veramente lo distacca un po' dai suoi compagni simili, è il fatto di avere, come in Salamander, lo scrolling orizzontale o verticale a seconda dei livelli.
Le versioni Amstrad e Spectrum sono differenti per diversi aspetti: i colori e il fondale. Nella versione Amstrad, piuttosto colorata, come spesso accade nei giochi creati per questo computer, il fondale è quello di Dominator: strane forme ai lati dello schermo che delimitano il percorso. Ma nella versione Speccy lo schermo del primo livello è completamente nero, a parte la banda dei punteggi e qualche stella sul fondale. E così il gioco perde la sua identità e a prima vista può sembrare uno spara e fuggi qualunque. Lo riconoscerete comunque dalla forma dell'astronave che nelle due versioni è identica.
Lo scrolling è buono per l'Amstrad e non troppo buono per lo Spectrum e, se gli amanti dello shoot'em-up troveranno interessante la versione per il primo, non si entusiasmeranno per quella del secondo.

Qui sopra la versione Spectrum, e a sinistra quella Amstrad

PRESENTAZIONE 85%
Carina la scatola di cartone che contiene la cassetta o il dischetto e piuttosto esaurienti le istruzioni anche se troverete tutto escluso l'italiano.
GRAFICA 70%
Colorata per l'Amstrad ma non molto per lo Spectrum. I fondali per il primo sono ben definiti.
SONORO 65%
Effetti sonori nella norma, niente di particolarmente interessante.
LONGEVITA' 80%
Interessante la raccolta di armi supplementari e bonus, e questo vi aiuterà a proseguire il gioco.
GLOBALE 70% - 60%
La versione Amstrad è migliore e si merita un voto piuttosto alto. Peccato per quella Spectrum che poteva essere fatta meglio.

THE STORY

Some of the hottest titles of recent months
of an exciting new range of co
All four will be available d
with more Chapters planned for la

VOL 1 16 BIT
- IKARI WARRIORS
- BUGGY BOY
- BEYOND THE ICE PALACE
- BATTLESHIPS

VOL 2 8 BIT
- SPACE HARRIER
- LIVE 'N LET DIE
- OVERLANDER
- BEYOND THE ICE PALACE
- HOPPING MAD

This is simply . . . T

PUBLISHED

SO FAR . . .

; are featured in these first four "Chapters"
mpilations from Elite.
uring this Summer
ter this year and early next year.

VOL 4 8 BIT
- GHOST BUSTERS
- ALIENS
- WONDER BOY
- EIDELON
- BACK TO THE FUTURE
- QUARTET

VOL 3 16 BIT
- SPACE HARRIER
- LIVE 'N LET DIE
- BOMBJACK
- THUNDERCATS

ne Story So Far . . .

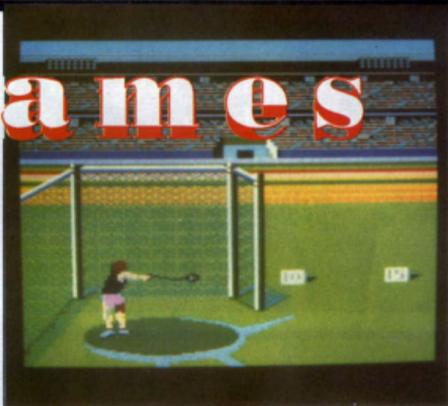
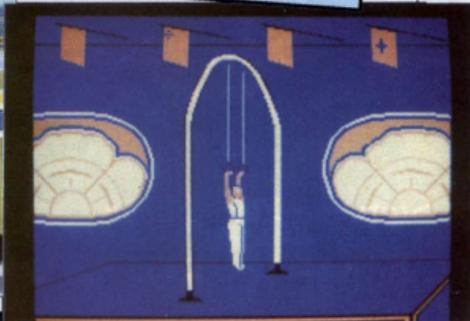
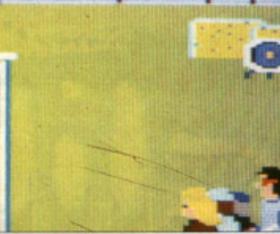
SUMMER '89

- Via Enrico dal Pozzo 7 - 00146 ROMA - Tel. 06 - 5584334

ZZAP! UPDATE

The Games Summer Edition

EPYX, AMSTRAD

Anche l'Amstrad non si è perso la sua bella simulazione di giochi sportivi. E questa volta i giochi sono quelli estivi. Cosa ci sarà di diverso dal solito in questa versione? Cosa cambierà da tutti gli altri "THE GAMES" che la Epyx continua a proporci? Niente!
Le prove che voi e il vostro joystick dovrete affrontare sono 8, e precisamente: i 100m. ostacoli, il lancio del martello, il salto con l'asta, gli anelli, le sbarre parallele, una gara in triciclo turbo attraverso la Corea, emh, scusate, in bicicletta in un velodromo, tuffi dal trampolino e, infine, tiro con l'arco (come al Club Mediterranée).
Il sistema di gestione delle gare è quello sempre complicato di muovere il joystick più o meno a ritmo con gambe o braccia, premere il tasto di fuoco per saltare, lanciare, correre, partire, nuotare, mangiare, bere, ecc...
Se vi piacciono i giochi di simulazione sportiva questo rientra nella norma di quelli che abbiamo già visto e le prove sono piuttosto eterogenee e quindi dovrete potervi divertire abbastanza.
Quello che però vi deluderà è la lentezza del gioco che, a parte il multiload che sappiamo in partenza di doverci sorbire, tenderà a stancarvi. Spesso gli sprite sembrano non voler rispondere ai comandi del joystick e arrivate a chiedervi se cambia qualcosa sia che lo usiate sia che non lo usiate.
La grafica è carina e pittosto colorata e l'ultima prova, quella col tiro con l'arco, è disegnata molto bene.
Se fate la collezione di giochi sportivi questo potrà divertirvi per un certo periodo, ma non a lungo.

PRESENTAZIONE 83%
Le istruzioni della Epyx sono sempre dettagliate e curate.
GRAFICA 58%
Colorata ma troppo lenti gli sprite e il gioco.
SONORO 60%
Qualche effetto quando correte e in altre situazioni più una musichetta introduttiva e una finale.
APPETIBILITA' 50%
Non vi hanno ancora stancato le simulazioni sportive così?
LONGEVITA' 63%
Non si capisce se vi stancate prima voi, il braccio, o il vostro joystick!
GLOBALE 68%
Non un granché, ma comunque le prove sono svariate e a qualcuno potrebbe interessare.

TIME SCANNER

Activision, AMSTRAD

Dopo un esordio discreto sui sedici bit e completamente disastroso sul piccolo micro di casa Commodore finalmente approda su Amstrad e Spectrum (purtroppo la nostra versione non ne ha voluto sapere di funzionare) il flipper più bizzarro mai visto nelle sale giochi. Perché bizzarro, chiederanno coloro che non hanno avuto il "piacere" di spenderci un paio di gettoni. Semplice: tre quadri giocabili nell'ordine che più vi piace, un controllo "da vero flipper" e un quadro finale con tendenze Breakoutiane facevano (anzi, fanno) di Time Scanner un coin-op di tutto rispetto. I quattro quadri sono Volcano (per finirlo bisogna far eruttare sette volte il vulcano), Ruins (bisogna mandare in in tubo tre palline), Saqqara (l'obbiettivo è ricostruire una piramide) e Special (bisogna abbattere le lettere S-P-E-C-I-A-L). Ok, ok, non che brillasse di particolare genialità e originalità, ma perlomeno presentava una giocabilità piuttosto invidiabile.

Purtroppo però la versione Amstrad (così come le altre versioni ad 8-bit) ha perso molte delle caratteristiche del gioco riducendosi così a un mediocre flipper. La possibilità di giocare i quadri in ordine casuale è stata eliminata per esigenze di multiload (ogni quadro si carica a parte), il modo di controllo è tarato male ed il modo a quattro colori dell'Amstrad non rende certo giustizia alla grafica del coin-op e alle potenzialità (troppo poco sfruttate per i miei gusti) della macchina in questione.

Pur non essendo sconvolgente, la versione Amstrad di Time Scanner è mooolto più giocabile e veloce della versione C64 (non che ci voglia tanto) recensita sul numero scorso. Anche troppo, secondo la mia modesta opinione. Infatti al minimo tocco la pallina schizza via a MACH 5! Scherzi a parte, la pallina è davvero sensibile ma non compromette la giocabilità. I fondali sono definiti graficamente bene ma sono colorati molto poveramente con il modo a quattro colori. Il sonoro poi è rappresentato da un paio di effetti sonori piuttosto che dalle musichette classiche che da sempre hanno accompagnato questo gioco. Infine, il multiload è piuttosto invadente e vi verrà presto a noia. Detto questo, se avete ancora voglia di comprare un flipper discreto a un prezzo simile...

PRESENTAZIONE 56%
Confezione comunissima con un piccolo difetto: c'è sopra il prezzo...

GRAFICA 68%
Ben definita, veloce ma poco colorata.

SONORO 55%
Niente di sconvolgente.

APPETIBILITA' 66%
E' un flipper...

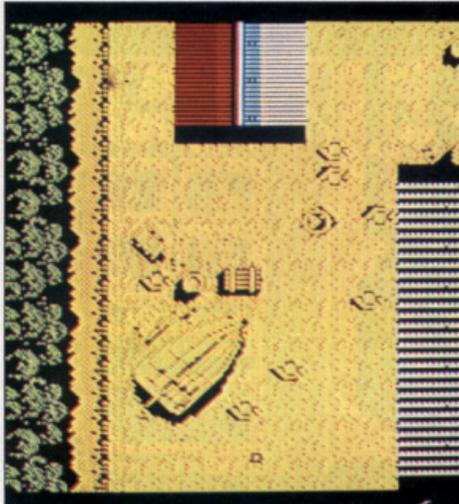
LONGEVITA' 57%
Vedi sopra.

GLOBALE 59%
Una conversione che lascia pochissimo spazio al coin-op.

UPDATE

JAMES BOND 007
LICENCE TO KILL

Domark, SPECTRUM

Ormai è sugli schermi di tutt'Italia, e anche se manca il grande Sean Connery, 007 è sempre un mito. Un film tutta azione e spettacolo che lascia poco spazio al relax e che tiene sulle spine fino alla fine.

Ma cosa è rimasto di tutto questo nella versione per il vostro Speccy? Bhe, a dire il vero l'azione di gioco c'è, e anche piuttosto difficile.

Il gioco è diviso in sezioni diverse. Nella prima siete a bordo di un elicottero e dovrete sparare contro le casette che a loro volta tentano di abbattervi. Tutto questo evitando prontamente le case più alte, altrimenti ci sbattete contro.

Nel secondo vi troverete ad affrontare i vostri nemici a piedi, armati di una bella pistola.

Seguono le scene in acqua, prima come nuotatore e poi come... sciatore!

E dopo tutte queste tormentate e tormentose sezioni vi ritroverete finalmente nel finale del film (e del gioco) dove dovrete riuscire a stanare Sanchez, il cattivone boss dello spaccio mondiale di droga, a bordo di un camion.

Come per le altre versioni, anche questa risente della complessità dell'azione, soprattutto nelle prime due fasi. La resa sullo Spectrum è buona, l'animazione fluida e se vi piacciono i giochi "multievento" questo potrebbe soddisfarvi.

Chi usa la tastiera per destreggiarsi attraverso gli ostacoli troverà il gioco piuttosto macchinoso e stressante e questo potrebbe diminuire l'interesse e l'impatto del gioco.

Comunque Licence To Kill resta un buon gioco, bene animato e molto rispettabile.

PRESENTAZIONE 70%
Posterino e istruzioni in italiano.

GRAFICA 68%
L'animazione è piuttosto fluida e in generale la grafica è curata. L'unico vero problema sono i colori che, per la loro similitudine, fanno confondere a volte gli sprite con il fondale.

SONORO 60%
Spari ed esplosioni. Come al solito.

APPETIBILITA' 75%
Un multievento può sempre interessare...

LONGEVITA' 60%
...ma non dovete farvi terrorizzare dalla difficoltà del gioco. Se vi piace perserverate e poi continuerete a giocare.

GLOBALE 68%
Lo Spectrum si comporta bene difronte a questo tie-in e in fondo le situazioni più interessanti del film le trovate tutte.

STAR WARS

DOMARK, ATARI XE/XL

Dopo molti mesi della sua uscita sul C64 (più di un'anno e mezzo), il prodotto della Vektor Grafix più famoso approda finalmente sugli schermi dell'otto bit di casa Atari. Ma attenzione! La realizzazione non è a cura della Vektor come sarebbe ragionevole pensare ma della Zeppelin, profondi conoscitori di questo computer.
Passiamo ora al gioco: chi non conosce le eroiche gesta del prode Luke Skywalker? Beh, per quei pochi sfortunati che no la conoscono, ecco un breve riassunto della trama del film: Luke è un ragazzo che vive su un pianeta desertico insieme a suo zio e... bah, sarebbe troppo lungo. Vi dico solo questo: se non avete visto il film, non ditelo troppo in giro.
Star Wars è la conversione ufficiale del coin-op in grafica vettoriale della Atari che presentava appunto grafica vettoriale veloce e alcuni pezzi di parlato presi dal film. L'azione rappresenta il pezzo più famoso del film, l'assalto degli X-Wing alla Stella della Morte. Nel primo quadro si comincia con l'avvicinarsi alla Death Star evitando nel contempo (e, perché no, sforacchiando) i caccia imperiali che sommergono il povero giocatore con una miriade di colpi (almeno nel livello hard). Arrivati a destinazione, si sorvola la superficie della Stella della Morte in questione stando attenti però alle numerose installazioni nemiche che fanno fuoco verso di voi e alle torri che sbucano dal terreno. Nella terza e ultima fase guidate il vostro X-Wing in un canale del satellite alla ricerca di un punto prestabilito in cui schiaffare il vostro Missile Supadupa Fo'tutto-io e far saltare il tutto.
Nei livelli più avanzati quest'ultima sezione diventa più difficile del solito per la presenza di veri e propri muri che "sbarrano la strada" e soprattutto FANNO MALE.
L'energia dell'X-Wing è rappresentata da una serie di scudi che diminuiscono al semplice contatto con cose tipo proiettili nemici, torri, muri e installazioni nemiche in genere. Indovinate cosa succede se finite gli scudi?

Devo ammettere di essere un grande fan di questo (pur semplice) gioco, almeno in altre versioni. Purtroppo non posso dire altrettanto di questa per Atari in quanto la grafica è esageratamente cubettosa e lenta. Beh, direte voi, la grafica non è tutto... Infatti, in parte vi do ragione, in parte no. Star Wars purtroppo è basato per la maggior parte sull'effetto della grafica vettoriale che (in teoria) dovrebbe essere veloce e per lo meno decente. Ciò però non si è verificato in nessuna delle versioni a otto bit e il risultato è un gioco scialbo e alquanto inutile. La conoscete la tiritera: se siete fan del film/fumetto/cartone animato/trasmissione...

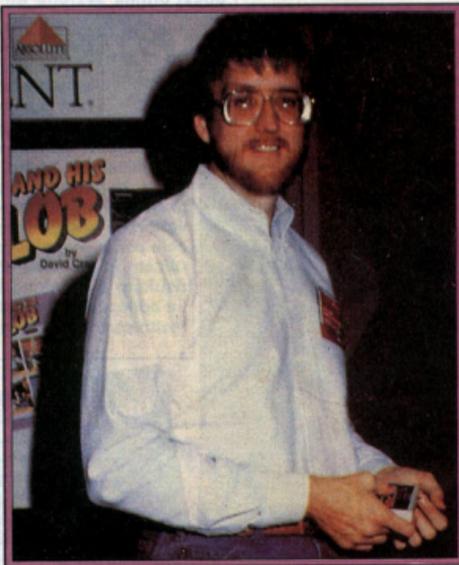
PRESENTAZIONE 66%
Istruzioni striminzite e caricamento "torrenziale".
GRAFICA 63%
Colorata ma poco definita.
SONORO 53%
Una sciocca versione del tema di Guerre Stellari suonata a ritmo di marcetta e un paio di effetti sonori scialbi scialbi.
APPETIBILITA' 70% L'azione è immediata e neanche complessa.
LONGEVITA' 66%
Purtroppo la spinta iniziale si esaurisce presto.
GLOBALE 60%
Un gioco medio che non lascerà molto dietro di sé.

ZZAP! INTERVISTA

Un Uomo e il suo... BLOB

DAVID CRANE

Palazzi enormi, un sacco di gente, strani alieni — dove potreste trovare tutto questo se non a New York? Il nostro agente speciale con residenza a Manhattan, Marshal M. Rosenthal, è saltato sul suo pogo per andare ad incontrare l'illustre David Crane (autore di classici come Pitfall, Decathlon e Ghostbusters) per chiedergli, fra le altre cose, qualche informazione sul suo ultimo gioco intitolato *"A Boy And His Blob"*.

LE COSE STRANE e New York sembrano essere fatte le une per l'altra. Il film Ghostbusters non avrebbe potuto essere ambientato che qui, e anche Ghostbusters II è stato girato fra le strade di New York City. I newyorkesi SI ASPETTANO l'assurdo, l'impossibile — e tendono ad ignorarlo. (Ci si potrebbe anche aspettare che la gente si fermi a guardare quando un tizio esce a bordo di un monociclo dalle porte rotanti di un grattacielo, ma non qui.).
Considerato quanto le cose siano peggiorate in generale (quand'è stata l'ultima volta che avete dato una BELLA occhiata in giro?), è assolutamnte appropriato che New York sia lo scenario del grande ritornodi David Crane al rutilante mondo dei videogiochi.
I game designers adesso sono personaggi comuni — con dozzine di software house che producono centinaia di giochi al mese — ma c'è stato un tempo in cui la videomania era appena cominciata. In quel periodo l'uscita di una nuova cartuccia era un evento che veniva atteso con il fiato sospeso (Asteroids fu pubblicizzato a New York per due mesi prima di uscire in formato Atari VCS!). Quindi è il momento di una bella lezione di storia dei video giochi per quelli che all'epoca non c'erano o non si ricordano.

La Atari cominciò tutto nel tardo 1979. Andava parecchio bene, specialmente perché era l'unica ditta del settore — non c'erano software houses indipendenti. Un gruppo di game degigners lasciarono la casa per "creare la loro casa" ed il risultato fu la Activision.
Crane era una delle stelle della Activision nel periodo in cui Pong era considerato lo stato dell'arte video (aveva cominciato all'Atari prima di andare a fondare la Activision). Crane scrisse Laser Blast, Pitfall, Pitfall 2 (che ispirò una serie di cartoni animati), Decathlon (la prima cartuccia sportiva multievento) e Ghostbusters, fra gli altri titoli. Ghostbusters è oltretutto uno dei giochi per computer più venduti in assoluto (più di 250.000 copie) — famoso per lo schermo dei titoli con la pallina che seguiva le parole della canzone. Poi, una cospirazione delle Forze Oscure, il disallineamento dei pianeti... beh, in realtà David semplicemente decise di andare in vacanza per un po' — eravamo nel 1987 — per lavorare su altri progetti (di cui ancora oggi non vuole parlare). Ma ora è ritornato, e tramite la Absolute Entertainment ha messo a frutto la sua esperienza per produrre A Boy & His Blob. Prima di fare qualche domanda a mister Crane vogliamo dare un'occhiata a A Boy & His Blob (e glielo chiediamo MOLTO gentilmente, perché david è alto oltre due metri, e con la sua barba rossa sembra un guerriero vichingo che ha dimenticato di portarsi la spada al lavoro). La confezione spiega come un giovane Blob sia sfuggito alla tirannia perpetuata su tutta Blobolonia dal Grande Re Blob. Arrivato sulla Terra, stringe amicizia con un ragazzino, che decide di aiutarlo. Il ragazzo deve accumulare in qualche modo il componente vitale che manca a Blobolonia: Vitamine.
Oltre a questo, deve naturalmente trovare il modo di arrivare a Blobolona. Questo spinge i due ad un'avventura nello Spazio Esterno. Il che significa dover prima penetrare nei livelli più segreti di New York, e della Terra.
Fortunatamente il Blob può essere d'aiuto. Rimbalzando dietro al ragazzo, il Blob può non essere un vero e proprio guerriero, ma può cambiare forma, diventando così una

vasta serie di attrezzi e apparecchi. Questa capacità non è gratis, comunque. Per poterla ottenere è necessario nutrire il Blob con il cibo appropriato, che lo farà trasmormare. E naturalmente bisogna sapere quale cibo avrà quale effetto. Ancora fortunatamente il ragazzo ha un sacchetto pieno di caramelle di gelatina, la manna dei Bloboloniani. Quando il Blob ne inghiotte una la trasformazione comincia, e diversi sapori hanno diversi effetti. Avrete capito che c'è un sacco da fare. Dovrete trovare gelatine speciali per superare ostacoli speciali, scoprire quali sono questi ostacoli e dove affrontarli per usare al meglio le trasformazioni del Blob. E poi trovare le vitamine da usare in seguito. Intanto la squadra sta penetrando in zone strane e sconosciute; le fogne di New York, le caverne sotterranee; e poi dovete trovare il modo di arrivare a Blobolonia. Nel gioco si combinano azione veloce, avventura e strategia.

BLOBBANDO QUA E LA'.

Ora ci rivolgiamo a David Crane per saperne qualcosa di più sulla meccanica del gioco — e magari qualche suggerimento su come vincere.

"Una delle prime cose da notare," comincia Crane, "è che sono state usate immagini digitalizzate di New York. Questo aiuta a creare un'atmosfera realistica — non state osservando un quadro; sono veramente palazzi della città. La stessa cosa si può dire dei graffiti e dei poster nella metropolitana — tutto serve a dare più realismo e più avventura". Crane fa notare che dovrete correre dappertuto, e finire in un sacco di guai. "Ma qui entra in gioco il vosto amico Blob," nota. "Il Blob è fedele — sta sempre dietro di voi, pronto ad aiutare." E aiuta parecchio. Il Blob ha lo stesso tipo di occhioni di un caldo cucciolotto, ed è ugualmente fedele — vi segue ovunque voi andiate.

Il joypad del Nintendo viene usato parecchio. Crane continua: "Abbiamo imparato che scagliare una gelatina in gola al Blob ha certi effetti — ma la caramella non va esattamente dove volete, così dovete essere abbastanza vicini per farlo. Ci sono anche momenti in cui il Blob non è esattamente dietro di voi, perché siete in qualche posto speciale o per aria. Quindi tenete in mente che dovete imparare a controllare il votro personaggio tramite una combinazione di joypad e pulsanti — e ci sono lezioni da imparare mano a mano che imparate a capire che cosa succde e dove.

"E' anche importante tenere traccia dei movimenti del Blob, perché non corre veloce quanto voi ed a volte si trova diverse schermate alle vostre spalle".

"E' anche importante ricordarsi che lo scopo del gioco è divertirsi," osserva Crane. "Il vostro personaggio si può far male e dover essere sostituito da un'altra vita, ma c'è solo del pericolo da superare — niente violenze come in un gioco di karate". Poi Crane usa dei codici mnemonici (in inglese!) per ricordare l'uso delle gelatine. Un esempio può essere "Vanilla = Umbrella". Parte del divertimento sta nell'osservare il Blob che si trasforma — il suo corpo grasso si modifica in maniera buffa prima di diventare qualcosa come un trampolino o una scala.Una linea di informazioni riguardante le gelatine sta sul fondo dello schermo, mentre in cima ad esso un'altra linea indica quanti tesori avete trovato. "Non ne abbiamo ancora parlato, "dice Crane". I tesori sono importanti, anche se sono difficili da trovare e recuperare — suppongo che sia perché stanno in luoghi remoti o controllati da strane cose. Naturalmente queste cose sono terrestri, e non sono strane nemmeno un decimo di quelle di Blobolonia.

Crane ha inserito anche altre caratteristiche innovative per aumentare il divertimento; una è il Punto Di Vista. Spiega: "Come in un film, l'immagine segue il ragazzo in giro. Quando però fa qualcosa che ha a che fare con un altro schermo (tipo tirare una gelatina giù per un baratro), la telecamera seguirà questa azione. E' come un film dove le cose capitano contemporaneamente dappertutto — essere limitati alla visuale di un solo personaggio tutto il tempo non è molto divertente. Il Punto di Vista permette di "sbirciare" in certe zone senza rischiare".

Crane fa notare che questa sequenza è stata resa intelligente — non capiterà nel bel mezzo di un'azione nella quale potrebbe essere fatale perdere di vista il personaggio che state controllando. Parlando di scene, ce ne sono centinaia, fra cui alcune possono essere tro ate solo per intuizione e forse un pizzico di fortuna. Questa è una delle cose che aiuta a mantenere interessante il gioco anche dopo che avrete raggiunto Blobolonia e sconfitto il Re — anche se in questo caso sarebbe stato molto più intelligente usare la parola SE.

"Riguardo a questo," dice Crane, "E' il momento in cui è utile avere le vitamine a portata di mano. Una volta che siete arrivati al pianeta del Blob, le userete in una pistola speciale per sconfiggere i molti nemici che appariranno (indovinate da dove viene la pistola?). Preparatevi a blastare meringhe giganti, Bombe Ciliegia instabili, Popcorn pazzi, un intero squadrone di cibi malvagi. Inoltre alcuni cattivissimi Mostri-Dentiera!

PROVANDO E RIPROVANDO

Crane non ha bisogno di menzionare quel che è bene evidente sullo schermo — che l'animazione veloce ha avuto la maggior priorità. Il ragazzo addirittura scivola quando si ferma di colpo. Il Blob, d'altro canto, ha un tremolio costante che ricorda appunto una gelatina sbatacchiata. I suoi occhioni ogni tanto ammiccano rendendolo ancora più comico, e fanno strane espressioni quando inghiotte una gelatina. Gli

INTERVISTA

schermi sono brillanti e colorati (tranne in quelle aree dove sono scuri e inquietanti di proposito), e schizzano via sin troppo rapidamente per lasciarsi ammirare per bene.
Qualche consiglio per vincere? "Semplicemente provate di tutto," sorride Crane". Ci sono un sacco di cose da fare, e ci vuole parecchia abilità; riflessi, decisioni veloci, un dito veloce, ed un sacco di ragionamento — che può essere parecchio più difficile di una qualsiasi sequenza arcade. Basta non arrendersi quando vi accorgete che qualcosa non funziona". Molte grazie, David: noi speravamo in una password per qualche livello segreto, o una sequenza di azioni che ci rendessero invulnerabili a quelle dannate Bombe Ciliegia!
Crane ha disegnato A Boy & His Blob inizialmente per il sistema Nintendo. Quando gli abbiamo chiesto "perché?" ci ha risposto: "Ho lavorato su molti sistemi, dal VCS Atari al Commodore 64, all'Amiga ed ST — ognuno con le sue caratteristiche con cui venire a patti. Ho voluto ricominciare qui per la gran richiesta di cartucce gioco che c'è, e l'enorme numero di persone che negli USA e in Giappone usano questa console". Crane spiega che c'è voluto un bel po' di tempo per far funzionare il programma come avrebbe voluto sul sistema Nintendo. "Per ottenere quel che ci serviva abbiamo dovuto creare un nuovo sistema di programmazione da zero".
I giochi di David hanno sempre avuto un certo senso dell'umorismo e anche in questo gioco ce ne dovrebbe essere. Potrete notare che la grafica del titolo è "vagamente" simile al logo dei film di Indiana Jones, e le prime battute della musica dei titoli di Blob è stranamente familiare. Blob è un gioco da due Megabit, e sarà disponibile da Natale, quindi vi conviene cominciare ad allenarvi nel lancio di gelatine... attendendo la conversione per gli 8 bit.

C'è 'qualcosa' che ricorda Indiana Jones in questo logo, e anche le prime note della colonna sonora di* A Boy And His Blob *suonano familiari... ▼

SoftMail

Vendita per corrispondenza di programmi ed accessori originali per tutti i tipi di computers
VIA NAPOLEONA 16 - 22100 COMO - TEL. (031) 30.01.74

® SoftMail è un marchio registrato da Lago snc

Da oggi il privilegio di essere cliente **SoftMail** è anche un segno di vera distinzione che puoi portare tutti i giorni. Realizzata in numero limitato e riservata IN ESCLUSIVA a chi, come te, preferisce SoftMail, la T-Shirt più di moda dell'anno è già pronta da indossare. Come ottenerla? Effettua subito un ordine (soprattutto se non sei già cliente) e verrai immediatamente in possesso di tutte le informazioni e dei primi, coloratissimi e misteriosi SPOT.

PUNTA AL MASSIMO!
SOLO SOFTMAIL E' LA TUA GARANZIA DI QUALITA' E SERVIZIO

SoftMail è l'azienda di vendita per corrispondenza con il più vasto assortimento di programmi originali per tutti i computers. L'organizzazione professionale e la serietà del nostro servizio garantiscono la massima cura per ogni ordine. Non solo: da quest'anno i nostri clienti più fedeli possono usufruire di offerte speciali e promozioni esclusive. Prova ad effettuare un acquisto tramite il tagliando qui sotto: ti sentirai subito un cliente molto speciale! Presentiamo in questa pagina alcune tra le ultime novità del catalogo **SoftMail**. Ecco qualche informazione utile sul nostro servizio: è possibile effettuare ordini telefonici dopo aver effettuato un primo ordine scritto. Se desideri notizie sulla disponibilità ed i prezzi dei prodotti che non compaiono in questa lista telefona allo (031) 30.01.74 dalle 14:30 alle 18:00 dal lunedì al venerdì.

VUOI ricevere il nostro catalogo **GRATUITO** a colori? Telefona **SUBITO** allo (031)**30.01.74**

ACCESSORI	
Final cartdrige III	110.000
Joy. Ace	12.000
Joy. PC IBM	telef.
Joy. Navigator	39.000
Joy. Slik stick	16.500
Joy. SpeedKing	29.000
Joy. Tac 2	29.000
Joy. Tac 5	39.000
Joy. Turbo pedal	59.500
Coprimouse	20.000
Portamouse	12.500
Tappetino mouse	22.500
LIBRI/HINTS & TIPS	
Bard's tale: vari	telef.
Deathlord	19.000
Elite	18.000
Gunship academy	25.000
Hillsfar	19.000
Might & Magic	25.000
Pool of radiance	20.000
Quest for clues	39.000
Quest for clues II	39.000
Sierra on Line: vari	telef.
Ultima: vari	telef.
Wasteland	16.500
AMIGA	
Barbarian II	39.000
Battlehawks 1942	29.000
Bio Challenge	39.000
Bismarck	59.000
Blood money	49.000
Castle warrior	29.000
Cosmic pirate (ITA)	39.000
Dragon's lair (1mb)	75.000
Dragon ninja	39.000
Forgotten worlds	25.000
Honda RVF 750	59.000
Indy: the arcade	25.000
Kick off	29.000
Microprose soccer	49.000
New Zealand story	39.000
Robocop	39.000
S.E.U.C.K. (ITA)	49.000
Sleeping gods lie (ita)	telef.
Targhan	49.000
Virus killer ITA	29.000
Zak McKracken (ita)	49.000
Xenon II	49.000
CBM 64/128 CASS.	
Add: Heroes..lance	29.000
Baal	18.000
Barbarian II (ita)	18.000
Circus attractions	15.000
Citadel	18.000
D. T. decathlon	7.500
Defender ... crown	12.000
Dominator	21.000
Dragon ninja	15.000
Forgotten worlds	15.000
Gemini wing	18.000
Grand Prix Circuit	22.000
Indy: the arcade	15.000
Kick off	18.000
Last Ninja II	25.000
Microprose soccer	39.000
New Zealand story	15.000
Passing shot	18.000
Rainbow warrior	29.000
Rainbow island	telef.
Real ghostbusters	18.000
Renegade III	15.000
Rock star	18.000
Running man	18.000
S.E.U.C.K. (ita)	25.000
Silk worm	18.000
Sport's world '88	18.000
Stuntbike simul.	5.000
Speedball	18.000
SS: football	15.000
SS: soccer	15.000
Super scramble sim.	15.000
Super trux	15.000
The in crowd	29.000
Thunderbirds	18.000
Time scanner	21.000
Tracksuit manager	22.000
Vigilante	15.000
Zamzara	7.500
Zzap sizzlers I	18.000
CBM 64/128 DISCO	
Adv. dungeon&dragons	*tel.*
Barbarian II	25.000
Battles of Napoleon	59.000
Battlehawks 1942	telef.
Chessmaster 2100	29.000
Citadel	21.000
Defender ... crown	15.000
Dragon ninja	18.000
F1 manager	telef.
Forgotten worlds	15.000
GEOS 2.0 (64&128)	telef.
Grand monster slam	15.000
Grand prix circuit	29.000
Indy: the arcade	15.000
Kick off	21.000
Mars saga	35.000
McArthur's war	49.000
Microprose soccer	49.000
Neuromancer	39.000
New Zealand story	18.000
One on one II	29.000
Operation wolf	18.000
Passing shot	18.000
President is missing	29.000
Project firestart	39.000
Rainbow warrior	39.000
Rainbow island	telef.
Rambo III	15.000
Read Heat (DANKO)	18.000
Renegade III	18.000
Robocop	21.000
Rocket Ranger	39.000
Running man	21.000
S.E.U.C.K. (ita)	35.000
Serve & volley	29.000
Scenery FSII nuovi	telef.
Silk worm	21.000
Star Trek	25.000
Storm across Europe	59.000
Super scramble sim.	15.000
Test drive II	49.000
Data disks	telef.
The bard's tale III	35.000
The in crowd	39.000
Thunderbirds	21.000
Time scanner	29.000
Vigilante	15.000
Wasteland	39.000
World soccer	25.000
WWF Wrestling	telef.
Zak McKracken	telef.
AMSTRAD 464 CASS.	
Arcade muscle	18.000
ATV simulator	5.000
Barbarian II (ita)	18.000
Crazy cars II	18.000
Dragon ninja	18.000
Emily Huges soccer	18.000
Forgotten worlds	15.000
Grand prix simulator	5.000
Indy: the arcade	15.000
Microsoccer	39.000
Olympic challenge	18.000
Overlander	18.000
Pacmania	18.000
Renegade III	15.000
Shadow skimmer	5.000
Silk worm	18.000
Soccer spectacular	29.000
Super scramble sim.	15.000
The games: summer	15.000
The in crowd	29.000
Thunderbirds	18.000
Total eclipse (ITA)	15.000
Vigilante	15.000
Versioni su disco	*telef.*
MS-DOS 5"	
Adv. dungeon&dragons	*tel.*
F16 combat pilot	55.000
Grand Prix Circuit	59.000
Heavy metal	79.000
Millennium 2.2	49.000
Test drive II	59.000
Data disks	telef.
Waterloo	59.000
Versioni su 3"	*telef.*
ATARI ST	
Barbarian II	39.000
Bio Challenge	39.000
Castle warrior	29.000
Cosmic pirate (ITA)	39.000
Dragon ninja	39.000
F16 mission disk	39.000
Forgotten worlds	29.000
Honda RVF 750	59.000
Indy: the arcade	29.000
King of Chicago	
1Mb + drive 2D	39.000
Microprose soccer	49.000
Millennium 2.2	49.000
Rainbow warrior	59.000
S.E.U.C.K. (ITA)	telef.
Silk worm	39.000
SPECTRUM 48K CASS.	
Add: Heroes lance	18.000
Barbarian II	18.000
Dragon ninja	18.000
Forgotten worlds	15.000
Indy: the arcade	15.000
Microprose soccer	29.000
Pacmania	18.000
PHM pegasus	22.000
Renegade III	15.000
Robocop	18.000
Silk worm	18.000
Skate or die	18.000
The deep	18.000
The games: summer	15.000
The in crowd	29.000
Vigilante	15.000
MSX CASS.	
Barbarians	18.000
Chicago 30's	15.000
Flight sim.II (cart.)	59.000
Game over I+II	18.000
Navy moves	18.000
Operation wolf	15.000
Passing shot	18.000
Thunderbirds	18.000
Wec Le Mans	18.000
3D Pool	18.000

VIENI a trovarci abbiamo il più grande assortimento di software **ORIGINALE** per il tuo computer!!

Buono d'ordine da inviare a: LAGO DIVISIONE SOFTMAIL, VIA NAPOLEONA 16, 22100 COMO, TEL. (031) 30.01.74

Desidero ricevere i seguenti articoli:

Titolo del programma	C/D	Computer	Prezzo
Z		Spese di spedizione Lit.	5.000
ORDINE MINIMO LIT.25.000 (SPESE ESCLUSE)		TOTALE LIT.	

☐ Pagherò al postino in contrassegno

Addebitate l'importo sulla mia: ☐ CartaSI ☐ Mastercard ☐ Visa ☐ American Express

Numero ______ scad. ______

Cognome e nome ______

Indirizzo ______ Nr. ______

CAP ______ Città ______ Prov. ______ Tel. ______

FIRMA (Se minorenne quella di un genitore)

Verranno evasi SOLO gli ordini firmati ______

PROSSIMAMENTE SUI VOSTRI 8-BIT...

▲ *Myth* sul Commdore 64

La temporanea sparizione delle anticipazioni su Zzap! avrà sicuramente preoccupato i più apprensivi, ma come sapete il periodo estivo è già di per sé povero di novità, e poi, ammettiamolo, le software house si dedicano un po' troppo ai sedici bit trascurando le vecchie glorie a otto bit. Ma qualche novità siamo riusciti comunque a scovarla, e ve la presentiamo con tanto di foto a colori in queste pagine.
Dove possibile vi forniamo le date di uscita, insieme a una descrizione dei giochi e le immagini delle versioni che siamo riusciti a vedere mentre erano in fase di lavorazione... VIA!

SYSTEM 3

MYTH

In questo numero avete trovato la recensione di Tusker, ma i vecchi amici della System 3 hanno già in pentola un nuovo gioco che vi terrà sicuramente incollati al joystick.
Con un'ambientazione prettamente mitologica, *Myth* ha visto unirsi le forze altamente produttive di Bob Stevenson e Peter Baron (autori di Io e Salamander) per produrre un gioco di combattimento su piattaforme su scenari del passato.
La trama è basata sulla vecchia storia della lotta fra il Bene e il Male con Dameron (il dio malvagio) che si affanna a spedire, di era in era, le sue orde di scagnozzi mitologici su tutta la Terra allo scopo di diventarne il signore assoluto. Il corso degli eventi storici verrebbe drammaticamente alterato se ciò dovesse accadere, per cui un moderno eroe (completo di Levis 501' e Timberland) viene inviato per affrontare il nemico.
Myth è un gioco a quattro caricamenti con tre diversi livelli ciascuno, in cui il nostro eroe dovrà combattere attraverso le epoche del passato in ambienti prettamente mitologici (di ambientazione nordica, egiziana, vichinga e greca) con avversari incredibilmente abili tipici di ogni periodo (vi dicono niente nomi come Thor, Odino, le Arpìe, Lucifero, Achille, le Chimere... e non sono che alcuni!).
Di sicuro *Myth* si distinguerà per un'ottima giocabilità e con uno stile grafico unico (date un'occhiata a quello che è riuscito a fare Bob sul C64).

Nessuna data per l'uscita di *Myth*, ma un uccellino mi ha detto che potreste trovarne la recensione sul prossimo numero.

ACTIVISION

Conversioni da coin-op

L'Activision ci ha fatto dono di un'interessante videocassetta, questo mese, grazie alla quale abbiamo potuto vedere come procede il lavoro su alcune conversioni attese da tutti gli appassionati frequentatori di sale giochi, ma anche dagli altri smanettoni. I giochi in questione sono *Dynamite Dux*, *Wonderboy In Monsterland* e *Altered Beast* (del quale possiamo mostrarvi qualche immagine perché è l'unico che ha reso bene nel 'fermo immagine' del videoregistratore, permettendoci così di fotografarlo decentemente).

READYSOFT

Avrete già notato la foto... qualcuno si starà chiedendo se è uno scherzo...

E' evidente che si tratta di una foto della versione a sedici bit di... ***SPACE ACE!*** Sì, proprio lui, e non l'abbiamo pubblicata per fare pubblicità a TGM (sul numero di Ottobre ci sarà una Mega Preview di

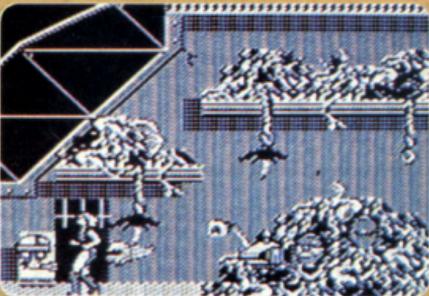
questa nuova conversione), ma per dirvi che la Readysoft ha annunciato la preparazione di una versione per C64 e per AMSTRAD!
Sarà uno scherzo? Per gente che ha avuto il coraggio di produrre *Dragon's Lair*, non ci sembra...

Vivid Image Developments

Ecco una software house giovane e rampante, che si è già proposta per la realizzazione di un gioco della console Konix... ma dato che su Zzap! non facciamo recensioni di giochi per console (almeno per ora) lasciatemi spiegare che il gioco è in via di realizzazione anche per gli otto bit.
Si tratta di *Hammerfist*, che nella versione C64 sarà realizzato dal buon vecchio John Twiddy (Last Ninja 1 & 2, Tau Ceti e Ikari Warrios), il quale con questo ultimo capolavoro ci lascia... no, non ha un male incurabile, è che sta per passare definitivamente ai sedici bit, il disgraziato!
Hammerfist è un arcade-adventure che si svolge su un pianeta dove la realtà — oggetti, persone, animali — è costituita da... ologrammi!
Alla produzione di questi ologrammi e preposto un Centro Olografico il cui compito principale è quello di creare dei combattenti capaci di tenere a bada gli 'abitanti cattivi' del pianeta...
Ma le cose, si sa (basta dare ascolto alle leggi di Murphy) non vanno sempre bene... infatti il computer del Centro ha un malfunzionamento, e finisce col produrre un guerriero con due personalità, ovvero due menti in un solo corpo.
Una bella fregatura, visto che voi dovrete prendere il posto di questo poveraccio e ricondurlo al Centro per attivare la scissione e riportare le cose alla normalità... dopodiché sarà vostro compito tornare indietro e sistemare i 'cattivoni' che creano disordini sul pianeta.

Hammerfist avrà la stessa struttura scenografica e strategica su tutte le versioni, e dovrebbe essere disponibile nel Gennaio 1990 per C64, Spectrum e Amstrad.

OCEAN

La Ocean è stata sempre fedelissima ai cari vecchi 8-bit, e anche questo inverno ci ha promesso delle succose novità.
Si tratta di *Chase HQ*, il famoso coin-op della Taito, *Operation Thunderbolt*, il seguito di Operation Wolf, *Batman* (di cui abbiamo già parlato nel numero scorso) e *The Untouchables*, lo spin-off del famoso film ambientato ai tempi di Al Capone.

Dall'alto in basso:* Chase HQ *(Spectrum),* Hammerfist *(C64),* Hammerfist *(Spectrum),* Altered Beast *((C64).
Nella foto grande:* The Untouchables *per C64

RESCUE ON FRACTALUS

MASTERTRONIC, C64 CASS.

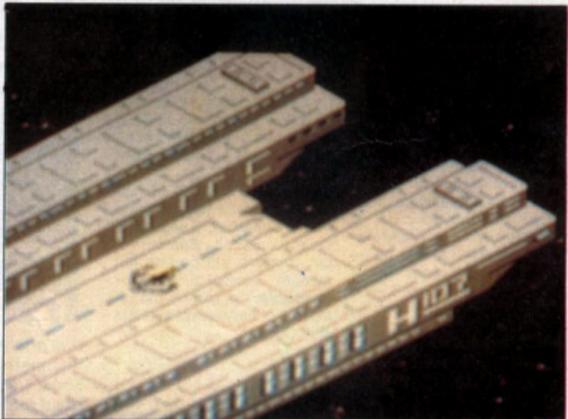
La vostra missione è di salvare piloti dispersi oltre le linee nemiche. Il terreno frattale è montuoso, con torrette laser sulla cima delle colline e dischi volanti kamikaze. Mentre blastate gli alieni dovete usare il vostro radar per ritrovare i piloti abbattuti, poi atterrare nelle vicinanze per recuperarli. Se siete abbastanza vicini, il pilota arriva correndo e bussa sulla porta per poter entrare. Semplice... Ma aspettate, quel pilota che arriva correndo non ha una testa verde? E' un alieno Jaggi, e sta cercando di sfondare il vetro della cabina! Presto, riattivate gli scudi e friggetelo! Uff! Menomale che non c'era la porta aperta, eh? Uno Jaggi nella nave è qualcosa da temere!
In realtà, Rescue On Fractalus è sopravvissuto molto bene alle intemperie del tempo. L'illusione di attraversare delle vallate è quasi perfetta, e gli effeti sonori sono l'unica cosa che appare antiquata (per quanto ben realizzati).
Purtroppo l'azione non varia col progredire dei livelli. Si tratta di un problema minore, comunque, poiché la tensione, il divertimento e l'atmosfera del gioco sono ottime.
"Comprate questo software o morirete!" come direbbe uno Jaggi...

Globale 82%

SIGMA 7

ENCORE, C64 CASS.

Uno dei più classici shoot'em-up della storia del C64 è tornato sui nostri schermi grazie all'intervento (non divino) della Encore. La trama è, come praticamente in quasi tutti gli spara-e-fuggi, pressoché nulla, in quanto vede il solito tizio disposto a tutto pur di: (prego scegliere) 1) liberare il mondo, 2) liberare la sua ragazza, 3) respingere gli alieni, 4) fare un sacco di soldi.
L'azione è molto varia: nel primo livello dovrete affrontare una torma di alieni attraverso un livello ambientato nello spazio profondo, dopodiché si prende parte a una specie di Pac-Man in 3D in cui dovrete raccogliere dei quadrati luminescenti facendo attenzione ai droidi nemici. Nel livello tre dovrete infine risolvere una specie di puzzle abbastanza complicato. Ai suoi tempi Sigma7 fece scalpore più che per la giocabilità (peraltro presente in livelli medi), per la grafica in 3D molto bella e per l'affascinante colonna sonora di Rob Hubbard. Oggi che siamo abituati a tutto ciò, Sigma7 si presenta come un gioco abbastanza difficile, molto curato ma nel complesso ben poco originale. Dopotutto però è una re-release e come si dice, chi si contenta...

Globale 62%

RALLY CROSS SIMULATOR

CODE MASTERS, C64

E' tornata la stagione delle corse per quei fanatici che si divertono a ricoprire le loro stupende auto di tonnellate di fango. Nei panni del pilota di uno di questi veicoli, il vostro compito è di guidare il più velocemente possibile lungo un percorso di strade deserte ed essere il primo a tagliare il traguardo per vincere un'indecente quantità di denaro. Ogni livello consiste di due o tre giri, con distributori di carburante disposti a intervalli regolari nel caso che vi trovaste a corto di benzina sul più bello. Ci sono cinque piste in tutto, che vengono caricate separatamente dal programma. Il tempo che vi rimane alla fine di una corsa viene utilizzato sulla successiva, più difficile pista, prima della quale avete la possibilità di migliorare il vostro veicolo aggiungendo un booster, un serbatoio extra o degli urta-macchine con cui dare fastidio ai vostri avversari.

Giocare Rally Cross Sim è abbastanza divertente, a parte il fatto che non è per niente un simulatore (come tutti i giochi della Codemasters, del resto). La grafica è ben disegnata, con un look piuttosto "duro" — non bello ma adeguato al tema del gioco. E' anche carino il modo in cui si comporta l'auto, con scivolate laterali quando si prendono le curve troppo velocemente. Con l'aggiunta della possibilità di giocare in due contemporaneamente, Rally Cross Sim è un giochino interessante che posside un prezzo adeguato a quel che offre.

Globale 80%

RAMBO

HIT SQUAD, C64 CASS.

John J Rambo, veterano del Vietnam e recluso psicopatico, viene fatto uscire di prigione dal suo buon amico ed ex superiore, il colonnello Trautmann. Ci sono stati dei resoconti riguardanti soldati americani tuttora prigionieri in Vietnam e torturati in appositi caampi, dopo venti anni dalla fine del conflitto. Rambo è l'unico uomo sufficientemente potente, intelligente (Sei sicuro? NdT) e familiare con quel territorio per poter liberare i prigionieri. In breve i due arrivano al Senato, prendono un elicottero e subito Rambo è in viaggio per l'estremo oriente.

La prima delle tre sezioni in cui il gioco è diviso vede Rambo nei paraggi dell'accampamento nemico, pronto ad infiltrarvisi. La strategia è un fattore vitale, poiché facendo troppo rumore si mette in allarme la guardia del villaggio. Sparse nelle vicinanze ci sono diverse armi che emettono diverse quantità di decibel quando vengono utilizzate. Una volta nel campo, dovete liberare e salvare il vostro amico e collega Bates, che si trova legato a una croce proprio nel mezzo del campo, prima di fare una folle corsa per rubare l'elicottero dei nemici che si trova in cima allo schermo. Una volta che avete il mezzo, la scena cambia per mostrare l'elicottero che torna in volo alla capanna nela quale sono rinchiusi i vostri compagni. Dovete aprirvi la strada a colpi di bazooka fra le truppe ormai in allerta, liberare i prigionieri e tornare indietro all'elicottero. L'ultimo livello vi chiede di superare il confine fra il Vietnam e la Thailandia, inseguiti da una cannoniera volante sovietica.

Per farla breve, la Hit Squad non dovrebbe avere problemi nel raggiungere i primi posti delle classifiche con Rambo, poiché è il tipo di gioco per cui le rerelease hanno senso di esistere. Tre livelli ultragiocabili e frenetici con una grafica di buona qualità e soprattutto decine di musiche stupende (fra le migliori della storia del 64! NdT), questo gioco farà sparire nel nulla tutti gli altri budget col quale sarà confrontato. Proprio come nel film dal quale è tatto, Rambo è pura ultraviolenza insensata, della quale ogni degno possessore di Commodore 64 non dovrebbe mai fare a meno. (Emh, ne sei proprio sicuro? NdR)

Globale 96%

ZZAP! **BUDGET**

ENDURO RACER

HIT SQUAD, C64 CASS.

Compratevi una grossa, potente moto da cross, trovatevi una pista adeguatamente pericolosa e portatevi il vostro mezzo per cercare di massacrarvi per bene nella maniera più scomoda possibile. Questo è quel che capita in Enduro Racer, scritto originariamente dalla Activision.

Provate le vostre capacità e quelle della vostra moto su di una serie di percorsi, fra i quali troviamo una palude, una collina con pendenze mostruose e persino un rovente deserto, affrontando gli altri concorrenti al titolo di Enduro Racer. Dovrete affrontare, salti, rocce, baratri apparentemente senza fondo, farete una caduta o due (o tre, o quattro, o...) e scasserete per bene la moto. Se completate il percorso nel tempo indicato alla sommità dello schermo, avrete accesso alla sezione successiva. Se il tempo finisce prima che siate arrivati in fondo, del resto, sarete eliminati immediatamente dalla corsa

Probabilmente Enduro Racer è stato giudicato troppo male la prima volta che è stato presentato su Zzap!, comunque non dovete aspettarvi troppo da questo budget. Nonostante abbia un effetto 3D ben più convincente di WEC Le Mans, nonostante abbia delle musiche veramente niente male, nonostante riproduca piuttosto fedelmente il coin op, si tratta tutto sommato solamente di un buon budget.

Sotto quest'ottica, che importa se i piloti sembrano indossare delle bocce per pesci rossi in testa o se il tempo a disposizione è decisamente troppo poco? Enduro Racer è un giochino carino che potrebbe anche appassionare i fanatici delle corse. La cosa peggiore che possiate fare è cercare la conversione perfetta del coin op — se ci provate lo odierete. Apprezzatelo per quello che è al suo nuovo prezzo: potreste dimenticarvi dei suoi difetti e divertirvi parecchio!

Globale 69%

GHOSTS'N' GOBLINS

ENCORE, C64 CASS.

Perchè i cavalieri dei vecchi tempi sono così servizievoli? Quando c'è una damigella in pericolo, ogni persona normale penserebbe di lasciare il problema ai suoi parenti più stretti. Ma non i cavalieri, nossignore! Se hai un'armatura, tanto vale usarla.

Uno di questi cavalieri è il protagonista di questo gioco a scroling orizzontale pieno di scale e piattaforme, una conversione di un vecchio coin op della CapCom (il seguito del quale, intitolato Ghouls 'n' Ghosts, è finalmente distribuito anche dalle nostre parti).

La vostra promessa è stata appena rapita da un gruppo di demoniazzi silastici, con vostro grande disappunto (d'altra parte non potete mica continuare amangiare cibi surgelati, c'è bisogno di qualcuno in cucina, perbacco!). Dal momento che siete un duro, ecc. ecc., non potete farvi prendere in giro dai vostri amici giù al bar facendo sapere che vi siete fatti abbindolare da un gruppetto di mostriciattoli derelitti, così partite per la 895643esima volta all'avventura.

Cominciando dal cimitero locale, dovete aprirvi la strada a colpi d'arma (non da fuoco) fra le orde di non-morti, sinchè non raggiungete l'amata. Non è una cosa facile, dal momento che anche i cattivi hanno assolutamente bisogno di qualcuno che faccia le pulizie di primavera, ma alla fine dopvreste riuscirci.

Non siete del tutto indifesi nei confronti dei vostri nemici: oltre che con la vostra armatura metallica, partite anche con una lancia magica che riappare sempre nelle vostre mani dovunque voi la tiriate, pronta per essere riutilizzata. Durante la vostra ricerca, raccogliete armi extra, alcune buone altre molto meno. Se doveste essere colpiti da un qualche proiettile nemico, perdete l'armatura per ritrovarvi in mutande. I boxer non sono la forma più resistente di protezione, comunque, così un secondo colpo sancisce la vostra dipartita.

Ghosts 'n' Goblins fu riconosciuto universalmente come un successo nella sua incarnazione a prezzo pieno e col passare del tempo non ha perso niente del suo fascino originario. Gli sprites sono una riproduzione accurata degli originali presenti sul coin op, così come la musica e gli effetti sonori. Ma la parte migliore del gioco è senz'altro la sua gicabilità, che è tremenda. E' coinvolgente senza essere frustrante, difficile senzqa essere impossibile. Un sogno per ogni giocatore, nientemeno.

Globale 97%

CHRYSTAL CASTLES

KIXX, C64 CASS.

Il classico gioco di piattaforme che molti di voi avranno giocato al bar e che altrettanti avranno odiato per il tremendo rumore della trackball, è tornato tra noi (sai che gioia...).
L'azione è tanto semplice quanto frenetica. In questo chiaro derivato di Pac-Man e famigliola bella dovete raccogliere dei pallini in una serie di quadri rappresentati in 3D isometrico facendo attenzione al solito gruppetto di cattivoni che faranno di tutto per non lasciarvi andare via tanto in fretta. Inoltre se questi raccolgono l'ultimo pallino del quadro non avrete la vostra razione di punti bonus quotidiana. I fondali sono definiti molto bene e gli sprites sono carini, purtroppo quello che mi fa odiare questo gioco è l'assoluta inutilità, voglio dire, chi è che vuole Pac-Man con qualche fronzolo nel 1989 (quasi 1990)? Come se non bastasse il controllo via joystick è impreciso e spesso l'orsacchiotto va dove gli pare.
Nonostante tutto, la cosa più simpatica di questo gioco rimangono gli effetti sonori assolutamente identici al coin-op. Se (come il mio collega AJ) fate la collezione di conversioni da coin-op e non lo avete ancora, dateci un'occhio, ma altrimenti...

Globale 55%

DALEY THOMPSON'S DECATHLON

HIT SQUAD, C64 CASS.

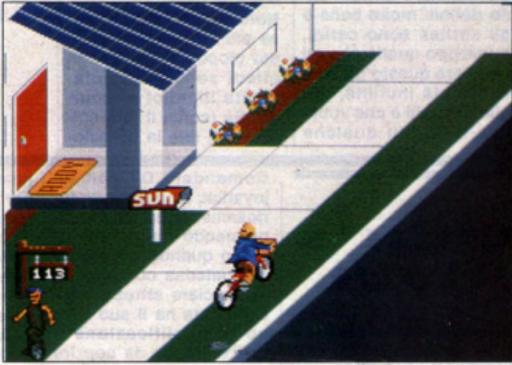
Di che cosa potete essere certi ad ogni estate che arriva? Del bel tempo? Certamente no. Delle insalate al posto dei minestroni? Beh, forse. Dell'atletica in TV? Certo!
Eccoli là, quegli sportivoni che vi fanno vergognare di essere su di una spiaggia a prendere il sole (io non mi vergogno di certo, Ndt). Ma perché guardarli in TV quando potete partecipare voi stessi... ehm, in TV? Daley's Thompson Decathlon vi consente di fare proprio questo.
Trasformatevi nel Baffone Supremo, controllandolo in una delle gare più massacranti che siano mai esistite, il Decathlon. Dieci sport attendono la vostra abilità, resistenza e tutto il resto, mentre vi approntate ad affrontare la Sfida dei Giganti. Inciampate negli ostacoli! Fatevi venire il fiatone nelle gare di corsa! Slogatevi le spalle col lancio del giavellotto! Inventate nuovi modi di farvi male davanti a milioni di spettatori!
Comandate DT con un joystick, smanettando furiosamente per correre e premendo il pulsante di fuoco quando dovete fare qualcosa come saltare, lanciare attrezzi, ecc. Ogni gara ha il suo tempo di qualificazione o una distanza da coprire per non essere squalificati, quindi il vostro prmo compito è di raggiungere quel limite. Avete tre tentativi: se fallite in tutti e tre perdete una delle vostre tre vite. Se vi qualificate, potete tentare di segnare il nuovo record mondiale, superando il punteggio indicato nell'apposito tabellone. Se ci riuscite passerete negli annali della storia dello sport (o, come minimo nella tabella dei record).
Daley's Thompson Decathlon è senz'altro il peggiore dei giochi analizzati in questo numero, principalmente per il fatto che risale a quasi due milioni di anni fa. Povero Daley, a vederlo lì sembra che abbia bevuto qualche Gatorade di troppo, grasso e fuori forma... e guardate le sue braccia mentre corre! Girano attorno al corpo! La giocabilità è buona, ammesso che abbiate un joystick "da guerra", e ci sono un sacco di gare. Purtroppo, tutto questo è già stato visto realizzato molto meglio ed allo stesso prezzo — date un'occhiata a Decathlon della Silverbird, ad esempio.
Splacenti, Hit Squad, ma questa volta avete proprio scelto il titolo sbagliato. E peccato per il povero Daley, che dopo essere arrivato quarto alle olimpiadi ora deve subire questo. Dovrebbero entrambi ritirarsi in silenzio.

Globale 40%

BUDGET

PAPERBOY

ENCORE, C64 CASS.

Zompate sulla vostra BMX e attraversate la zona più laida della città in questa incarnazione a 8 bit del primo giornal'em up a scrolling diagonale della storia dei videogiochi, un successo di un paio di anni fa.
Cominciate al Lunedì mattina, in fondo ad una strada. Il vostro compito in teoria è semplice: consegnare a tutti gli abbonati una copia del Daily Sun. Aah, se solo la vita fosse così facile! Lungo la strada, ad esempio, ci sono un gran numero di ostacoli che, intenzionalmente o meno, complicheranno ogni vostro progresso. Fra gli ostacoli ci sono dei cagnetti da guardia ultravioenti, ragazzini in skateboard, rapinatori, disselciatori e il traffico in senso contrario, tanto per citarne alcuni.
I punti si fanno in un sacco di modi; se centrate la porta (o, ancor meglio, la cassetta delle lettere) di un abbonato, se spaccate le finestre dei non abbonati, se abbattete le lapidi nei giardini, se eliminate i pericoli...
Raggiungendo la fine del livello, siete invitati a mostrare la vostra abilità di pilota attraversando una pista per BMX. Fate punti sopravvivendo e centrando con i giornali dei bersagli appositi.
Paperboy non fu accolto molto calorosamente al tempo della sua prima uscita, ma a questo prezzo ridotto vale la pena di dargli un'ochiata.
Viene offerta una ragionevole rappresentazione della macchina da bar, anche se con qualche bug minore. E' un peccato che non ci siano opzioni per la difficoltà, dal momento che le prime partite rasentano l'impossibile, ma se si tralascia questo problemino si scopre una conversione ben degna di nota.
Compratelo se vi è piaciuto il coin-op.

Globale 63%

ZZAP! PARADE

I PRIMI 10

	Gioco		Casa
1	**E.Hughes I.S.** (6) ▲		*Audiogenic*
2	**MicroSoccer** (1) ▼		*MicroProse*
3	**Bubble Bobble** (2) =		*Firebird*
4	**Last Ninja II** (6) ▲		*System 3*
5	**Project Firestart** (NE)		*Electr. Arts*
6	**Zak McKracken...** (NE)		*Lucasfilm*
7	**Phobia** (NE)		*ImageWorks*
8	**Armalyte** (NE)		*Thalamus*
9	**SpeedBall** (NE)		*ImageWorks*
10	**Forgott. Worlds** (ne)		*Imagine*

(Un grosso **GRAZIE** dalla Redazione ai lettori che hanno contribuito alla compilazione di questa TOP TEN)

IL TAGLIANDO QUI SOTTO E' QUELLO CHE PORTERA' LA VOSTRA OPINIONE SU ZZAP! ... E' LA VOSTRA OCCASIONE PE GRIDARE AL MONDO (BEH, O ALMENO AD UNA PARTE DI ESSO) QUALI SONO — SECONDO VOI — I MIGLIORI GIOCHI DEL MOMENTO... COSA STATE ASPETTANDO? RITAGLIATELO (oppure fatene una fotocopia), COMPILATELO E SPEDITELO A:

Zzap! HIT PARADE
CASELLA POSTALE 853

NOME..............................
INDIRIZZO.........................
....
....

SECONDO ME, I MIGLIORI DIECI GIOCHI SONO:
1 :...............................
2 :...............................
3 :...............................
4 :...............................
5 :...............................
6 :...............................
7 :...............................
8 :...............................
9 :...............................
10:...............................

IL MIO COMPUTER E' (marca e modello):
....
....
....

Ritagliare e spedire in busta chiusa a:

Zzap! HIT PARADE
Casella Postale 853
20101 MILANO

Advanced Dungeons & Dragons®

ZZAP! TOP SECRET

L'introduzione di questo mese l'avrete già letta mille volte, ma le lettere che continuano ad arrivare in redazione ci chiedono chiaramente di spiegare cosa intendiamo dire con "resettare" il C64. Ecco svelato un'altra volta il mistero. Quando caricate un programma, questo va a ficcarsi in memoria e se spegnete il computer perdete tutto. Ma c'è un modo per poter avere in memoria il programma, poterci lavorare sopra e farlo ripartire. Questo modo si chiama, appunto, reset.
Per resettare il vostro C64 è sufficiente mettere in "cortocircuito" due pin della user port, e precisamente quelli indicati nel manuale con GND e RESET.
Per eseguire questa operazione potrete usare una comunissima forcina per capelli o un fil di ferro ma, attenzione, se sbagliate i contatti potreste rischiare di far saltare il fusibile del vostro computer.
Per evitare questo, sono in vendita dei reset a cartuccia che funzionano premendo un tastino.
Ma non è finita qui. Alcuni programmi dell'ultima generazione non partono più dopo un reset di questo tipo (le software house pensano a tutto!) e avrete bisogno allora di cartucce speciali che trovate in vendita nei negozi di hardwae e software, cartucce che, oltre a resettare in modo particolare, vi permettono di modificare e "truccare" i programmi.
Ho detto tutto? Chissà! E' comunque arrivato il momento di passare ai tips.

AJ

BIONIC COMMANDO

(Go!/C64)

Nel terzo livello basta scrivere GO! Perché il registratore carichi il livello successivo (funziona solo su cassetta).

Maurizio "The Cheatter" Altomare - Molfetta (BA)

GRAND PRIX CIRCUIT

(Accolade/C64)

Ecco alcuni consigli per divertirsi al massimo con questa simulazione del mondo della F1 particolarmente riuscita bene.
- Contrariamente a quanto possiate immaginare, la macchina da scegliere è... la Williams. La Ferrari è buona per fare un po' di pratica ma si rivela subito troppo lenta, mentre la McLaren è la più veloce ma anche la meno maneggevole, adatta solo per i veri campioni.
- Sulla griglia di partenza, non inserite subito la prima, prendete un po' di giri in folle, arriverete prima in quarta.
- Imparate a prendere bene le curve (che generalmente di affrontano in quarta, ma c'è qualche eccezione), i sorpassi qui sono più facili che nei rettilinei.
- Se avete un avversario dietro di voi che cerca di attaccarvi, non dategli spazio. Se siete in un rettilineo potete tranquillamente ondeggiare davanti a lui con la vostra macchina e contemporaneamente prendere velocità.
- Quando dovete scalare le marce per affrontare una curva è saggio, in genere, aspettare la comparsa dei cartelli che la segnalano, rallentare e scalare rapidamente evitando così di far guadagnare tempo prezioso ai vostri avversari.
- Occhio a Nigel Levins (macchina bianca), questo pilota vi darà filo da torcere, in gara come nella classifica finale.

E ora qualche consiglio più specifico per ogni tracciato:
BRASILE - Una pista di media difficoltà con moltissime curve da prendere in quarta, tranne quel piccolo tornante prima del traguardo che è meglio affrontare in terza. Sul rettilineo lungo potete tranquillamente sfoderare tutta la potenza del vostro bolide.
MONACO - Questa pista può essere affrontata tutta in quarta per non avere difficoltà. C'è forse il solito tornante prima del traguardo che vi costringerà a scalare in terza, ma non dovreste avere troppa difficoltà a vincere.
CANADA - Davvero niente male! Se siete abbastanza bravi potete affrontare le chicane in quinta, ma all'inizio è meglio andarci cauti. I tornanti sono assolutamente da affrontare in terza. Non fate troppi errori o potrebbero costarvi cari.
AMERICA - Questo percorso è davvero letale! Cercate di arrivare al traguardo più che a vincere, ci sono altri circuiti su cui potrete esprimervi al meglio, qui è meglio essere cauti. E' cosa saggia affrontarlo tutto in quarta, mentre il tornante prima della galleria affrontatelo in terza o diverrete un grazioso affresco surrealista sulle pareti dello stessa.
INGHILTERRA - E' un circuito molto veloce, ma anche gli avversari lo sono, evitate quindi rallentamenti inutili. Appena superato un avversario, mettetevi subito davanti a lui, costringendolo a rallentare. Curve in quarta, rettilinei in sesta, massima concentrazione sono gli ingredienti per un buon piazzamento.GERMANIA - Velocissimo circuito. Con un po' di concentrazione potete anche vincere senza troppi problemi. Le solite curve in quarta, le solite chicane che con un po' di destrezza potete anche affrontarle in quinta e il solito tornante da fare in terza.
ITALIA - Se non vincete qui ci arrabbiamo! Due sole curve da fare in quarta: quella dopo la seconda chicane e il classico tornante. Le altre curve tutte in quinta oltre al rettilineo in sesta.
GIAPPONE - Contorto ma non troppo difficile. Le solite curve in quarta e qualche tratto che con un po' di pratica potete affrontare in quinta. Il rettilineo potete affrontarlo comodamente in sesta.

Antonio "Wonder Boy" Rubini - Roma

Compiled and drawn by Andrew Roberts PMT'ed by Mel Fisher – International Treasure Hunter

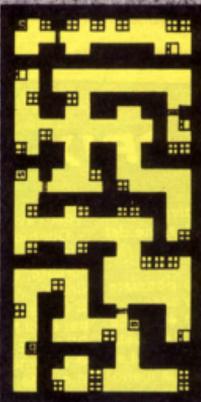
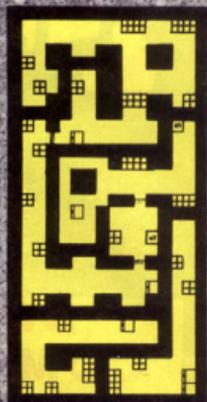
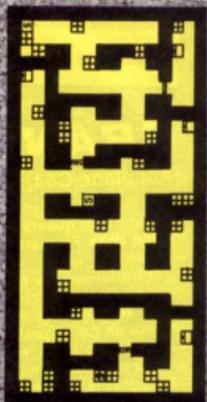
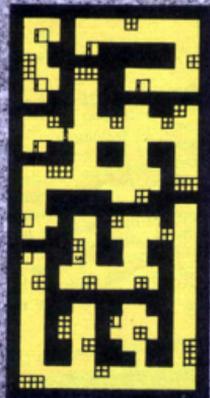
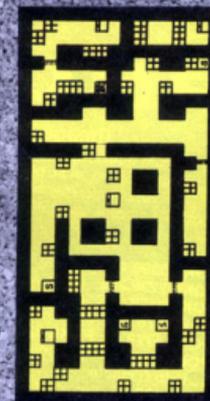
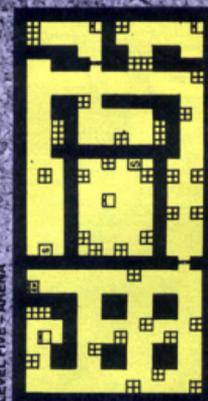
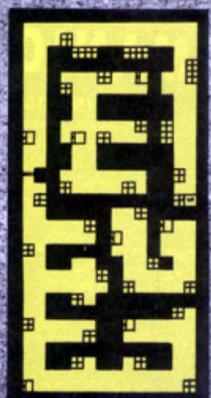
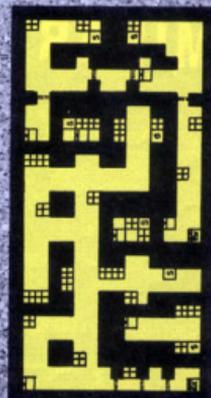
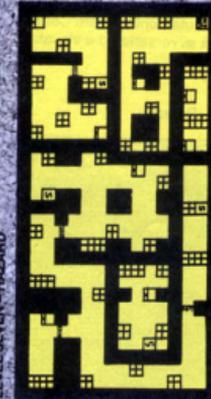
FORCE BEAM

ENTRANCE

TRAP

EXIT

S SWITCH

LIFT

LEVEL FIVE - ARENA
LEVEL EIGHT - GOTHIC
LEVEL FOUR - CHAMBER
LEVEL SEVEN - HAZARD
LEVEL THREE - BRASS
LEVEL SIX - VOID

RICHIESTA D'AIUTO

"Help, aiuto, SOS: sono disperato, non sono riuscito ancora a finire The Detective Game della Argus Press. C'è qualcuno lì fuori che possa darmi una mano (anche un piede va bene!). Grazie!"

Giancarlo '74

GARY LINEKER'S HOT SHOT

(Gremlin/C64)

Il trucco consiste nel premere ripetutamente il tasto Commodore quando la palla è nella porta avversaria ed è visualizzata la scritta Goal.

Phantom Software - Bergamo
Andrea Simula e Luca Farenga - Roma

HOPPING MAD

(Elite/C64)

Caricate questo gioco rimbalzante, resettate e inserite:

FOR A=25173 TO 25179: POKE A,234: NEXT per tempo infinito
SYS 20583 per ripartire

Sangriso Massimo - La Spezia

MANIC MINER

(Mastertronic/C64)

Un classico in tutti i sensi questo gioco, altrimenti perché pensate gli avremmo dato la Medaglia d'Argento? Siete pronti per delle POKE per vite infinite? Caricate il suddetto budget, poi premete RUN/STOP e RESTORE fino a quando non appare la scritta "Ready." e il cursore lampeggiante. A quel punto digitate:

POKE 16573,234
POKE 16572,234
POKE 16571,234
seguite da

SYS 16384 per farsi un bel viaggetto rilassante nelle caverne.

PHOBIA

(Image Works/C64)

Vi è piaciuto questo spara-e-fuggi pieno zeppo d'azione mozzafiato? Spero di sì, perché ho in serbo per voi un po' di POKE veramente speciali.
Caricate il gioco e resettate nello schermo dei titoli, poi inserite:

POKE 5390,44 per vite infinite
POKE 2236,255 per usare l'arma n.255 (la più potente)
POKE 2198,255 per 255 vite
POKE 5761,44: POKE 5775,44
POKE 4779,44: POKE 3846,44
POKE 3849,44 per non diminuire di potenza di fuoco quando si muore
SYS 2172 per ripartire a tutto-blastaggio

GI909 & Zagor - Carrara
Sangriso Massimo - La Spezia

THE EMPIRE STRIKES BACK

(Domark/C64)

Caricate il gioco, quindi resettate e inserite:

POKE 37048,234
POKE 37049,234 per shield infiniti
POKE 51917,44 per tow-cable infiniti
SYS 32768 per ripartire

Sangriso Massimo - La Spezia

TIMES OF LORE

(Origin)

Andate alla città di Rhyder. Dopodiché dirigetevi verso le montagne verso est e costeggiatele. Durante il vostro cammino incontrerete il gigante: distruggetelo con l'ascia (axe) che avrete trovato a Lankwell e recuperate l'anello (ring). Continuate a costeggiare le montagne e arriverete al tempio. Prima di entrare usate l'anello per diventare invisibili. Salite le scale e dirigetevi verso il letto, selezionate l'opzione per prendere un oggetto e troverete la sfera (sphere). Dirigetevi verso il Grey Abbot (il prete che è seduto al piano terra), usate la sfera e prendete il medaglione che apparirà sulla sedia. Non vi rimane altro che rilassarvi, posare il joystick e degustare le schermate di fine gioco.

Battistella Oscar & Meletto Cristian - Locate Varesino

ROCKET RANGER

(Cinemaware/C64)

Resettate durante la schermata della partenza verso la luna (dovete prima arrivarci!) e inserite:

POKE 32572,234
POKE 32715,234 per vite infinite nei combattimenti aerei
SYS 32578 per ripartire

Anfosso "che bel nome che ho" Fhhdrjktglmh - Milano

NAVY MOVES

(Dynamic/C64)

Nel primo livello (quello col gommone), saltate e resettate la partita premendo CTRL. Nella partita successiva inizierete direttamente con la fase sottomarina evitando sia le mine sia i jetsky nemici.

Della Scala Alberto - S. Marcherita Ligure (GE)

THUNDERBLADE

(U.S. Gold/C64)

Questo è un trucco che va a rimpiazzare quello pubblicato qualche mese fa che funzionava solo per il primo livello. Si consiglia l'utilizzo per la versione su disco ma dovrebbe andare bene anche su cassetta. Ad ogni livello resettare e inserire le POKE appropriate che forniscono vite infinite. La SYS di partenza è sempre 4096.

1° Livello: POKE 8500,44: POKE 13622,44: POKE 13135,44
2° Livello: POKE 8191,44: POKE 11936,44: POKE 12423,44
3° Livello: POKE 8217,44: POKE 11917,44: POKE 12404,44
4° Livello: POKE 7988,44: POKE 11964,44: POKE 12180,44
5° Livello: Non Esiste!!!

Sangriso Massimo - La Spezia

DRILLER

(Incentive/C64)

Caricate il gioco, resettate e inserite:

POKE 3343,1: POKE 54296,15: SYS 3603 per ascoltare la musica

POKE 3344,x per cambiare la velocità della musica (3=normale)

Antonio Savona & Andrea De Ritis - Sora (FR)

RENEGADE III - THE FINAL CHAPTER -

(Imagine/C64)

Questo trucco funziona solo con la versione ORIGINALE su disco. Inserite in listatino riportato qui sotto, controllatelo con cura e prima di dare il RUN inserite in disco di Renegade III.

```
100 REM *** RENEGADE III - TRAINER ***
110 PRINT CHR$ (147): CLR: POKE 53280,0: PO-
KE 53281,0
120 IF PEEK(2)=0 THEN POKE 2,1: LOAD "F",8,1
130 POKE 17099,52: POKE 17100,3
140 POKE 820,169: POKE 821,44
150 POKE 822,141: POKE 823,26: POKE 824,198
160 POKE 825,76: POKE 826,0: POKE 827,4
170 PRINT "INSERIRE IL DISCO DI RENEGADE
III E PREMERE RETURN"
180 GET A$: IF A$<>CHR$ (13) THEN 180
190 SYS 16384
```

Sangriso Massimo - La Spezia

RUN THE GAUNTLET

(Ocean/C64)

```
100 REM *** RUN THE GAUNTLET - CHEAT BY
ZZAP! ***
110 FOR X=269 TO 388: READ Y: C=C+Y: POKE X,Y:
NEXT
120 IF C=13049 THEN POKE 157,128: SYS 269
130 PRINT "ACCIDENTI: UN ERRORE NEI DATA!":
PRINT "DEVO CONTROLLARLI!"
140 DATA 032,086,245,072,169,000
150 DATA 133,157,104,032,086,245
160 DATA 169,038,141,223,002,169
170 DATA 001,141,224,002,076,167
180 DATA 002,072,169,076,141,191
190 DATA 009,169,061,141,192,009
200 DATA 169,001,141,193,009,104
210 DATA  076,000,008,072,077,080
220 DATA 072,032,073,001,104,169
230 DATA 001,133,008,076,195,009
240 DATA 173,009,052,201,238,240
250 DATA 015,173,151,006,002,201
260 DATA 230,240,024,173,168,066
270 DATA 201,238,240,028,096,169
280 DATA 000,141,171,067,169,031
290 DATA 141,056,051,169,002,141
300 DATA 046,052,096,169,165,141
310 DATA 151,062,169,000,001,041
320 DATA 152,072,096,169,173,141
330 DATA 168,066,169,000,141,066
340 DATA 072,096
```

TEAC® MECHANISME - ART. DMF 350
PROFESSIONAL
Drive esterno floppy disk 3" 1/2 per Computer Amiga
PENNA OTTICA COMPUTER
COMMODORE C 64/128
COMPLETA DI CASSETTA
PROGRAMMI.
ART. PNOT 154
savage
by CABLETRONIC
VIA A. DA PREZZATE, 39/A - 24100 BERGAMO - TEL. 035/23.94.35 - FAX 23.62.30
PRENDERÀ: TEL. 035/31.68.07 - FAX 31.67.51
Supporto basculante con sintonizzatore pal incorporato per monitor 12/14" con ingresso CVBS, 16 canali in memoria, Art. SBMT 518.
Funzioni del telecomando: tasti numerici di programma-muting-regolazione volume-regolazione sintonia fine-cambio sequenziale programmi.
RAMBO II - JK 77 ELECTRONIC
JOYSTICK TRASPARENTE
con 5 indicatori luminosi delle funzioni
SW-DS/DD
5.25" MINI FLOPPY DISK
SW-DS/HD
MINI AND MICRO FLOPPY DISKS
GHIBLI
LD 224
FUNCTIONS
NORMAL - AUTOFIRE - DECATHLON

COMUNICATO STAMPA RISERVATO AGLI AMATORI DI VIDEOGAMES ORIGINALI

LA SETTIMANA ITINERANTE DEL VIDEOGAME ORIGINALE DAL 9 OTTOBRE AL 4 NOVEMBRE SI FERMA QUI

DAL 9 AL 14 OTTOBRE

CHIP COMPUTER	Via Milano, 77/6	- PESCARA
COSMOS 3000	Via Mazzini, 38	- PESCARA
COMPUTER MARKET	Via Trieste, 73	- PESCARA
BIT COMPUTER SHOP	Via Lanciano, 15	- PESCARA
MICROBIT	Via Del Circuito, 219	- PESCARA
COMPUTER CENTER	Via B. Croce, 147	- CHIETI SCALO
COMPUTER SHOP	Via Mario Bianco, 2	- LANCIANO
LP COMPUTER	Via Monte Maiella, 57	- LANCIANO

DAL 16 AL 21 OTTOBRE

ATEMA	Via B. Marcello, 1/A-B	- FIRENZE
HELP COMPUTER	Via Degli Artisti, 15/A	- FIRENZE
M.G. dI MAURRI	Via F.lli Cervi, 23/29	-PONTASSIEVE
ELETTRONICA CENTOSTELLE	Via Centostelle, 5/A	- FIRENZE
EUROSOFT	Via Del Romito, 1 D/R	- FIRENZE
TELEINFORMATICA TOSCANA	Via Bronzino, 35	- FIRENZE

DAL 23 AL 28 OTTOBRE

ABM	P.zza De Ferrari, 2	- GENOVA
PLAY TIME	Via Gramsci, 3/5/7 R	- GENOVA
PAGLIALUNGA	Via Mazzini, 4E19	- RAPALLO
CEIN	Via Merano, 3 Rósso	- GENOVA S.P.
SCK COMPUTER	Via Piave, 78 Rosso	- SAVONA
T.L.S. SERVICE	Via Della Libertà, 13	- PIETRA LIGURE
CENTRO HI-FI VIDEO	Via Della Repubblica, 38	- S. REMO (IM)
COMPUTERMANIA	Via Genova, 33/35	- CEPARANA (SP)
INPUT	Via Lungomare-Pegli, 5A7R	- GENOVA
INTEL	Via Dott. Armelio, 51	- IMPERIA

DAL 30 OTTOBRE AL 4 NOVEMBRE

ATE	Borgo Parente, 14 A/B	- PARMA
COMPUTER LINE	Via Rocco, 10/C	- R. EMILIA
COMPUTER LINE	Via G. Carducci, 4	- PIACENZA
ORSA MAGGIORE	P.zza Matteotti, 20	- MODENA
ORSA MAGGIORE	Centro Comm. I. Portali	- MODENA
DELTA COMPUTER	Via M. Della Resistenza	- PIACENZA
MICROINFORMATICA	P.zza M. Partigiani, 31	- SASSUOLO
POOL SHOP	Via E. S. Stefano, 9/C	- R. EMILIA
ZETA INFORMATICA	Via Sofia, 9	- PARMA

CORRI IN UNO DI QUESTI NEGOZI ACQUISTANDO DUE NUOVI GIOCHI ORIGINALI NE RICEVERAI UNO IN OMAGGIO

NON PERDERE L'OCCASIONE E NON DIMENTICARE CHE...........

CHI CE L'HA ORIGINALE SI DIVERTE DI PIU' DI CHI CE L'HA COPIATO ! ! !

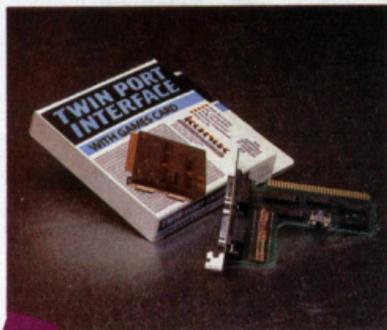
DON'T FORGET!

konix
COMPUTER PRODUCTS

1 SPEEDKING

• Il joystick anatomico con microswitch di alta precisione.
Disponibile nelle versioni
• Normale
• Autofuoco
• PC

2 MEGABLASTER

Grandi prestazion i per una micro spesa. Con microswitch, si può tenere in mano oppure appoggiare sul tavolo.

3 GAME CARD

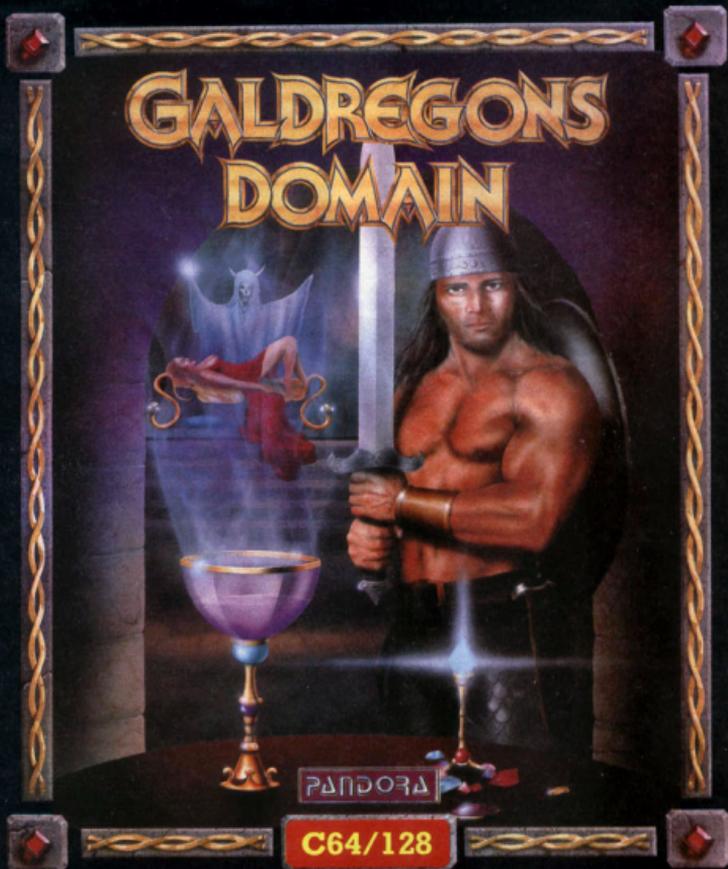
Per PC, alta affidabilità, preciso, facile da installare.

4 NAVIGATOR

Nuovo - esclusivi moduli a microswitch di alta precisione che permettono di "sentire" ogni movimento.

LEADER

GALDREGONS DOMAIN

PANDORA

C64/128

Disponibile per:

C64 L. 18.000 c.
L. 21.000 d.

Importato e distribuito in esclusiva per l'Italia da: SOFTEL - Via Enrico dal Pozzo,7 - 00146 ROMA - Tel. 06 - 5584334

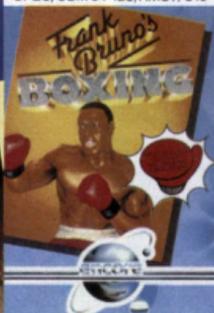
SOLO I GIOCHI ELITE SONO ABBASTANZA BELLI PER UN ENCORE

CLASSIC BOARD GAME
NOW ON COMPUTER
RELEASE DATE
11TH JULY 1988

CRASH SMASH
RELEASE DATE
13TH JUNE 1988

SPEC/CBM 64-128/AMST/C16

MARTIAL ARTS AT
ITS MOST PLAYABLE
RELEASE DATE
25TH JULY 1988

OFFICIALLY LICENSED
BEST SELLING COIN-OP
GALLUP No. 1
RELEASE DATE
22ND AUGUST 1988

BEST SELLING
GALLUP No. 1
BOXING SIMULATION GAME
RELEASE DATE
31ST MAY 1988

ENCORE E' UNA LINEA BUDGET CHE RIPROPONE I GRANDI SUCCESSI ELITE

CASSETTA L. 5.000 / 7.500
DISCO L. 10.000

KIXX – PER AGIRE
NUOVI TITOLI
ROAD RUNNER™
TITANIC™
KIXX ESCLUSIVA
BLACKBEARD™
KIXX ESCLUSIVA
SUPERCYCLE™
COLOSSEUM™
KIXX ESCLUSIVA
DISPONIBILITÀ DI SISTEMI
SPECTRUM 48/128K + 2
CBM 64/128
AMSTRAD CPC
ATARI
MSX 64K
LEADER
L. 7.500 cass.
L. 10.000 disco
KIXX
Swan Chambers, Mill Street, Congleton, Cheshire CW12 1AB. Telephone: 0260 299023. Fax No. 0260 299059

ZZAP!

POSTA

E sì ragazzi, questa volta mi sono dovuto proprio rilassare un po' prima di aprire la posta di Zzap! Non per altro, ma la pausa estiva ha raddoppiato la quantità delle vostre missive e così sono stato letteralmente sommerso da lettere e cartoline.

Con vero orrore, però, ho scoperto che la metà dei vostri "componimenti" conteneva ahimé insulti, parolacce, cattiverie, e ineccepibili fandonie.

Davvero non sapevo cosa pubblicare perché, per la verità, le lettere "insultatorie" non avevano contenuti interessanti o degni di essere presi in considerazione, ma erano perlopiù fiumi di parole utili a sfogare la propria aggressività; un po' come il joystick, tanto per intenderci.

Ma, nel mucchio selvaggio, ho visto qualcosa brillare e così la posta in breve di questo mese conterrà solo due lettere. Cominciamo con quella di Manuel Rossi di Firenze.

Il caro Manuel, stanco di polemiche e chiacchierate stupidaggini, dice di essersi accorto all'età di 16 anni di come va il mondo. Cioé male. Dice che ormai quello che conta è l'avere (io ho più di te e quindi valgo di più) e sempre meno l'essere. Ma dove stiamo andando a finire? Si chiede il nostro lettore. E' mai possibile che appena ti metti a parlare di qualcosa di serio nessuno ti stia più a sentire? E' mai possibile che proprio nella scuola, dove i problemi dei ragazzi dovrebbero essere discussi, si tenda a emarginare e sottovalutare? E che gli stessi professori e genitori alimentino per primi queste diseguaglianze?

Già, caro Manuel: è mai possibile? Tra i nostri lettori, e le lettere lo dimostrano, ce ne sono tanti che ragionano proprio come loro, tu non vorresti, ma non è colpa loro, tutt'altro. In questo mondo, e a quell'età, non si è ancora nessuno, per tante, tantissime ragioni. E allora diventa importante avere la moto più bella, il computer migliore (ecco da dove scaturiscono le polemiche), la maglietta firmata e i jeans di tendenza. Nelle cose, negli oggetti, in ciò che si possiede, si cercano i propri ideali, i propri miti. Questa è la verità.

Non c'è nulla di sbagliato, perché con l'ingresso nel mondo del lavoro si capiscono molte cose, e l'essere comincia a importare molto, molto di più dell'avere. Perché senza personalità e grinta non si riesce neppure a ottenere. Ma il problema vero sai dov'è? E' nei ragazzi che vogliono tutto e subito, senza fatica, e che non riuscendo nell'impresa si tuffano nel mondo della criminalità oppure nel falso benessere della droga.

Comunque sono convinto che in tutti voi ci sia l'intelligenza e la buona volontà di Manuel, solo che per mille motivi non riuscite o non volete dimostrarlo. Allora fatevi sotto, non nascondetevi sotto stupidi pseudonimi, avete senz'altro qualcosa da dire e sono sicuro che è la stessa cosa che direbbero gli altri lettori.

E poi chi dimostra la propria intelligenza non è per forza di cose antipatico: la busta disegnata da Manuel lo dimostra, è piena di divertentissime stupidaggini!

E per finire, arrivo alla lettera di Federico di Villafranca di Verona che ci ha spedito una sua foto e l'elenco completo del software (piratato) disponibile in un negozio di quella città. Riprendo allora in due righe l'argomento pirateria, ricordando che anche se ci inviate gli indirizzi dei negozi "pirati", non faremo alcuna azione legale contro di loro primo perché non è nostro compito, secondo, perché gli indirizzi comunque li conosciamo bene. Non sapete quante volte entriamo nei negozi a chiedere del software e ci ritroviamo in mano giochi piratati. Tanto i negozianti non ci conoscono, e noi usciamo ridendo (e non compriamo niente, naturalmente!).

Comunque a quel negozio di Villafranca facciamo i nostri ringraziamenti, visto che nell'introduzione al loro catalogo leggiamo: ... tutte le ultime novità tratte dalle migliori riviste del settore come ad esempio: Zzap! — The Games Machine, ecc...

Troppa grazia, caro negozio sconosciuto.

OK, Federico, come vedi la pirateria persevera e nulla (per il momento) si può fare, mentre io continuo a sostenere che il software bello si acquista sempre originale perché le cose fatte bene valgono il loro prezzo.

Chiudo qui, salutando Federico e ringraziandolo per il portafortuna che tengo fisso sulla scrivania, e tutti i lettori che hanno scritto, telefonato, o che semplicemente ci hanno pensato o sognato! Che incubo!

Ma prima di congedarmi e passare la mano a MBF, eccovi l'elenco delle cose da NON FARE nella posta.

1) Non inviate le lettere in Via Della Spiga, perché altrimenti rischiate che vengano perse. Inviate solo a Zzap! posta (o tips) — Casella postale 853 — 20101 Milano

2) Non chiedeteci trucchi per i giochi perché quelli che conosciamo vengono pubblicati e non possiamo prendere spazio alla posta perché che c'è già quello destinato ai trucchi. Per queste cose potete eventualmente chiamare in redazione nel pomeriggio allo 02/64.68.706 e SOLO A QUESTO NUMERO!

3) Non chiedeteci i giochi! Se non li trovate in negozio, chiamate per esempio la Lago, servizio Soft Mail o un altro servizio simile, e ordinate per corrispondenza. Noi non vendiamo, né prestiamo, né produciamo software!

4) Non inviate soldi per far pubblicare la lettera! Almeno fossero veri! (scherzo, naturalmente).

5) Non inserite nella busta i francobolli per la risposta: non siamo in grado di replicare personalmente, possiamo farlo solo attraverso la rivista. E' una questione di tempo.

6) Non scrivete così tante parolacce, ne sto imparando troppe!

Una joysticcata in testa da Stefano Gallarini. Passo la penna a MBF...

PROLOGO

Sono passati più di tre anni dalla prima lettera comparsa sulle mitiche pagine della Posta. Di tempo ne è passato, gli argomenti discussi sono stati tanti, ma una sola cosa non è cambiata: abbiamo sempre la stessa voglia di dire la nostra su ogni cosa, la voglia di farci apprezzare scrivendo qualcosa di intelligente e simpatico. Non preoccupatevi, il vostro MBF non sta facendo della retorica a buon mercato. Volevo solo ricordarvi a cosa serve REALMENTE la Posta, a tutti coloro che ci scrivono, ma anche a coloro che si limitano solo a leggere le lettere altrui. E questo Prologo serve anche a presentare questa rubrica, la Posta, appunto, a tutti coloro che comprano ZZAP! per la prima volta, chi magari ha ricevuto un computer per il compleanno, per la promozione, eccetera, e che scopre questo strano guazzabuglio di missive. Quello che leggete non è propriamente "ZIA SALLY RISPONDE", bensì l'unico spazio dove voi lettori potete dire quello che vi pare come vi pare, naturalmente sempre inerente ai videogiochi et similia, questo è chiaro.

LA POSTA: ISTRUZIONI PER L'USO

Tutte le lettere che riceviamo vengono lette più volte; si scelgono quelle che riteniamo possano interessare il maggior numero di lettori e quindi le pubblichiamo. Tutti coloro che non vedono pubblicate le loro missive non disperino: molto probabilmente gli argomenti trattati sono già stati discussi a fondo, oppure ciò che viene scritto lo si può ritrovare in altre lettere simili, oppure ancora ciò che avete scritto è veramente impubblicabile. Le rimanenti vengono smistate nella Posta Brevis o recuperate nei numeri successivi. Se proprio non la vedete pubblicata, fate come Woody Allen: provaci ancora, Sam...

COSA TROVATE NELLA POSTA

Dibattiti seri, risposte a dubbi e problemi, critiche costruttive e non, consigli e suggerimenti, richieste di ogni tipo, ma anche polemiche, litigi, demenzialità, risse e insulti vari. Ben dosati... almeno si spera...

COSA NON TROVATE NELLA POSTA

Ricette di cucina macrobiotica, il numero di telefono di Freddy Krueger, la formazione dell'Inter, tesi di laurea in svendita, e altro.

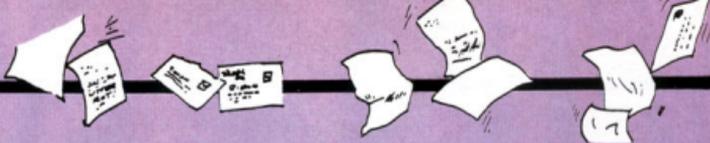
PER I NUOVI LETTORI

Dopo questa premessa avrete certamente capito che razza di atmosfera aleggi. Se avete dubbi, problemi, siete frustrati o più semplicemente siete dei potenziali megalomani inforcate la penna e sfogatevi.

PER I VECCHI LETTORI

A tutti coloro che ci seguono da anni, che ci scrivono mensilmente o quasi, e a tutti coloro che amano i videogiochi in generale, non posso fare altro che dire: CONTINUATE COSI'! Ormai l'avrete capito che, spesso i video games sono solo un pretesto per conoscere e farsi conoscere via Posta, per cui abbandonate ogni remora e ogni dubbio e "dateci sotto"!..

Terminata questa premessa doverosa, perché dopo tre anni di Posta una rinfrescatina ci vuole, abbandoniamoci all'oblio della lettura.

MBF

INUTILE RIMPIANGERE IL PASSATO

Cara redazione di ZZAP!
*Nel bel mezzo della lettura della rivista, mi trovai dinnanzi ad una cosa mai vista, ma che dolor, ma che disdetta, mai tal cosa voler avrei letta. Sto parlando del numero 36 di ZZAP! E più precisamente della vomitevole missiva (vomitevole non è una parolaccia, ehm!), dedicata con tanto amore a San Paolo '69. Già l'apostolo aveva scritto una fetentissima lettera in stile noncicapiscoun'accadevorileggereperlatrentaduesimavolta con spruzzi di gotico antico, ed ora ci si mette anche questo pilastro (pardon... Colonna) Fabrizio con tanto di capitello corinzio a leccare le scarpe per un posto in paradiso. Ma quali bei vecchi tempi? Sin dall'epoca preistorica (quella del giallo Whaaka Whooka) (Pacman si legge, Whaaka Whooka si scrive) quando ZZAP! Non era ancora in edicola già Bittanti e Co. (Ol, grido da stadio di folla) avevano pronte le loro belle letterazze sadiche per far impazzire quelli come voi (eh, eh, ih, ih)! Quindi a quali tempi vuoi ritornare? Al n.2 di ZZAP!, dove nessuno sapeva cos'era un tasto di reset? Eppoi quel "scrivi stupendamente"; quando l'ho letto credevo che sarebbe seguito un "Le tue o sembrano rare perle di majorca, dove le y sono liberi gabbiani sopra un oceano di m (intesa come lettera e non come m***a)" ecc. Ti rendi conto della fetecchia che hai scritto, come pretendi di voler tornare indietro (dove, poi?), quando l'evolversi dei tempi ha portato il 70% dei lettori di ZZAP! a non sapere più la base da cui è partita la polemica?!?. Ho qui davanti i numeri storici di ZZAP! Con l'inizio di quella che, a mio parere, è la posta più interattiva mai apparsa su rivista ed è ben diversa da quella di adesso, perché la polemica si è sviluppata e si è arrivati al culmine, tant'è vero che ora si polemizza sulla polemica stessa, e gli antipolemici non fanno altro, a loro volta, che polemizzare i polemici (non ci capisco più niente!). Accetta quindi i tempi come stanno e non scrivere più! [...]*
DDRUMMER!

Questa è la sola lettera che critica quel Paolo '69 che pochi numeri fa aveva rimpianto i bei tempi passati con una lettera seria ma strappalacrime. Penso che più o meno tutti i vecchi aficionados, i fedelissimi, si siano identificati nel personaggio perso e disorientato nel mondo informatico attuale descritto da Paolo. Io per primo. Non capisco quindi le tue critiche, anche perché probabilmente, hai travisato il messaggio presente in quella lettera: Paolo non vuole riportare quei tempi o tornarci, sarebbe utopistico e oltretutto impossibile. Voleva solo lanciare un appello a tutti i lettori, speranzoso di non essere rimasto ormai l'unico di una generazione che sta cedendo il passo ad altre. Forse ci segui da poco anche se affermi di aver letto i numeri storici di ZZAP!, oppure sei entrato nel "giro" (videogiochistico, s'intende) recentemente, altrimenti penso che avresti capito e apprezzato maggiormente quella lettera.

RECENSORI: CINEFILI INESPERTI?

Caro ZZAP!,
io amo la polemica, ma non ti ho scritto per questo, anche perché ti conosco solo da un mese. Sfogliando il numero di Febbraio (gentilmente passato da un mio amico), mi è capitata sotto gli occhi la recensione di Dragon Ninja e ho letto una, purtroppo, bestialità incredibile. Niente da eccepire sul giudizio del gioco, ma tu, scusa se ti parlo così direttamente, tu, dicevo, parlando della tua cultura cinematografica dopo aver tirato in ballo, e a ragione, il maestro Spielberg in merito ai "big truck", hai preso in considerazione John Carpenter prendendo un granchio pazzesco. Perché? Ma perché non è Carpenter il regista del film da te eletto a esempio (Brivido), ma è il grande scrittore dell'orrore, e in quel film alla sua opera prima, Stephen King! Comunque ancora complimenti per l'ottima rivista. Non mi firmo con un soprannome ostrogoto, anche se i miei amici mi chiamano Zollo, perché non ne vedo l'utilità. Spero di potervi scrivere ancora, forse voi no, per qualche polemica intelligente (senza offesa per nessuno). Vorrei concludere dicendo che la Posta di ZZAP! E' molto bella e offre campioni di varia umanità, molto interessanti nonché (questo è voluto) esilaranti (anche questo).
Sempre devoto e ossequioso
MATTEO LOLLETTI - Forlì

Ebbene, caro Matteo, devo proprio ammettere che hai perfettamente ragione. Non so chi abbia fatto la recensione (Forse sono stato io, ehm, ma cercate di capirmi... lo stress, la famiglia, i debiti; NdDE), ma l'errore è veramente grosso. Come hai già detto tu, è Stephen King e non John Carpenter ad aver diretto il film in questione, tratto da uno dei suoi migliori racconti, cioè Camion. Aprendo una parentesi io sono un fanatico, e quindi piuttosto esperto, di tutto ciò che concerne l'orrore, letterario e cinematografico, per cui sono impaziente di vedere i prossimi videogiochi dell'orrore, come Nitghbreed (Ocean), ispirato al prossimo film del terrificante Clive Barker, e Nightmare on Elm Street (US GOLD), dove il nostro amicone Freddy (a cui sono stati dedicati ben 5 film, solo per ora), si sbizzarisce divertendosi come solo lui sa fare. Taglio corto sennò poi mi accusate di propagandare la violenza digitale. Al prossimo granchio, Matteo!

CITAZIONI

Un grande ritorno! Pensavo che le Citazioni fossero destinate ormai a una morte prematura, ma me ne sono giunte così tante, ultimamente, che non posso fare altro che resuscitare questa rubrica nella rubrica. Ecco a voi:
"Capisco che certa gente ha (si scrive con l'acca! Ndr) bisogno di sentirsi importante e perciò scrive frasi incomprensibili in latino a un giornale di videogiochi... Ma non capisco allora perché non lo facciano su carta igienica e poi vi si puliscano il c**o!" Dell'indignatissimo MIX '74
"Sono DDT, sono il migliore in quello che faccio, ma quello che faccio non è molto piacevole" di un pirata anonimo, o quasi, nemico delle zanzare . Per chi non lo sapesse, la frase di DDT è l'inno di Wolverine. Pubblichiamo ora qualche citazione a effetto che il nostro affezionato Enrico Papalini ha scritto nel "libro" che ci ha spedito dal titolo CITAZIONI ASSORTITE: "Morto un filosofo, se ne ammazza un altro","Lanciami i componenti" (Gig Robot d'acciaio) e "lo penso, in quest'aria carica d'incenso". Il numero di citazioni è veramente imponente, per cui Papalini potrebbe benissimo continuare la rubrica da solo per i prossimi duecento quantadue anni. Noi le diluiamo mensilmente, così non annoiamo, OK? Per oggi basta, ma chiudo ricordandovi che per CITAZIONI, intendo anche vostre ossevazioni brevi e commenti break su tutto, non solo proverbi popolari e frasi miste, quindi scrivete a CITAZIONI, Redazione di Zzap! - Casella Postale 853 - 20121 Milano. Una citazione al giorno toglie il polemico di torno... (Questa me la potevo pure risparmiare...)

CARTOLINA DEL MESE 1989

Dopo giorni di aspri dibattiti, qui in redazione, per stabilire a chi consegnare il premio BEGA DI LATTA 1989, siamo giunti alla conclusione che... No, non voglio anticiparvi nulla. Andiamo con ordine. Le cartoline ci sono arrivate non solo dall'Italia, ma anche dall'estero: non immaginavamo un simile successo. Ecco i nomi con il relativo sito vacanziero abbinato: Morelli Paolo (Innsbruck), Gianluca Callini (Dolomiti), Zonta Marco (Cala Conta), James Bond (Milazzo), Predator (Gufo, l'animale), Ian Rush (Vieste), il trio Vestri, Ostoro e Isabelli (Zinola), Luca Nonato (Sei Grande, la scritta), la redazione di Bova Byte (Tramonto del sole su un bel paio di... Ehm, ci siamo capiti...), Martin Legner (Mannheim), Zio Pino (Costa Smeralda), Mark '89 (Bibione) e ben 6, dico 6 cartoline da Piero '74 (Marina di Camerota) (Toh! Un mio conterraneo; NdDE), che merita il premio fedeltà. Mi scuso se l'elenco non è completo, ma le cartoline continuano ad arrivare, merito delle PT particolarmente rapide. Prossimamente un elenco finale. Orbene, il premio BEGA DI LATTA... non lo vince nessuno, perché BDB ha pensato bene di rivenderlo a un rottamatti di passaggio. Con il ricavato è fuggito a Casalpusterlengo con una cinquecento a tre ruote (No, era una C5 della Sinclair; NdDE). Comunque, in mancanza del premio ufficiale tutti meritano una BEGA (ricordo che non riceveranno mai, in quanto una BEGA, nel mio assurdo vocabolario, è un bel niente). Meglio vincere un bel niente, che qualcosa brutto, non vi pare?
Ringraziamo comunque tutti i partecipanti per le belle cartoline.

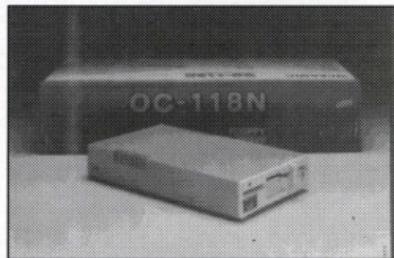
... SEGUE →

TREMATE! TREMATE! LE PAGELLE SON TORNATE!

Grande readazione di ZZAP! Scrivo questa mia seconda lettera estiva innanzitutto per complimentarmi per il vostro graduale miglioramento, anche se vedo che, ultimamente, le recensioni italiane sono diminuite e alcuni inserti come "Ed's corner" non sono stati continuati. Vorrei inoltre sapere cosa è successo alle adventures... Non si vedono più, proprio ora che cominciavano ad interessarmi! E poi, perché nessuno invia più soluzioni? Perché Rod Pike non ci delizia con altre avventure? Va bene, ora basta! Lo so che non è colpa vostra, ma ci deve essere una spiegazione! Ribadisco poi che ZZAP! Dovrebbe ritornare alla simpatia di un tempo, ai fumetti a nuvolette, alla presenza tra le pagine di Rockford e Thingie e magari anche di qualche altro personaggio che ha fatto storia nei computer. Sarebbe bello aprire una classifica per la miglior grafica e la miglior musica e ampliare quella già esistente dei migliori giochi. Perché non continuare l'iniziativa delle pagelle? Ecco la mia, intanto:

PRESENTAZIONE 95%
Le copertine sono ricche di colore e, in più, ora le confezioni di ZZAP! Contengono spesso dei magnifici poster (perché non spillette o altre piccole cose?).
GRAFICA 90%
Belle foto a colori accompagnano le recensioni che sono, a loro volta, molto vivaci e colorate.
SONORO 90%
Il rumore delle pagine che girano ogni 24 ore e che magari contengono un alto voto dal punto di vista sonoro è gratificante , anche se, alla lunga, può rivelarsi noioso.
APPETTIBILITA' 99%
Vorrei vedere chi, davanti a tutto questo ben di Dio e a tutti questi computer riesce a resistere!
LONGEVITA' 99%
Dopo aver letto ZZAP! Un centinaio di volte ed aver imparato le frasi a memoria, ecco che comincio a rompere le scatole all'edicolante, ed è una soddisfazione sentire che è uscito il nuovo numero.
GLOBALE 97%
Con le modifiche che dico io, sarà da 100%!
[...]
MARCO ZONTA Roma

Innanzi tutto, Marco, scusami se ho tagliato la tua lettera, ma era veramente troppo lunga! Vedrò prossimamente di pubblicare la parte restante. Nel frattempo, dedichiamoci "solo" a questa. Come sono andate le vacanze in Spagna? Sì, lo so che non c'entra niente, era solo un inizio. Bando alle ciance, comincio subito a rispondere a tutte le tue domande. Cosa è successo alle adventures? Beh, spiegarlo non è facile. Innanzi tutto, il loro numero è in ribasso in quanto la maggior parte delle case produttrici si sono rivolte al mercato dei 16 bit, impegnandosi a fondo e raggiungendo risultati che sarebbe difficilissimo, se non impossibile, trasferire su un 8 bit senza apportare modifiche così drastiche da cambiare completamente il gioco. Le adventures stesse hanno subito un vero e proprio mutamento: molto spazio è stato assorbito dagli RPG, che, almeno per adesso, "vanno" molto, poi la struttura delle rimanenti è cambiata visibilmente, ti sarai accorto che le avventure testuali stanno morendo, sostituite da quelle ad icone o comunque grafico-dinamico che in questi ultimi anni hanno riscosso un successo crescente. Faremo il possibile per tenevi aggiornati, in attesa di un assestamento. ZZAP! deve tornare alla simpatia di un tempo? Mah, non saprei, questa è una questione di gusti, e si sa che DE GUSTIBUS NON EST DISPUTANDUM, cioè non si deve discutere dei gusti altrui, perché raramente si arriva a un compromesso che soddisfa entrambe le parti. Comunque abbiamo ricevuto il messaggio. I fumetti a nuvolette, (alludi forse alle avventure di Cross, apparse nei primissimi numeri?), sono piuttosto difficili da impaginare mantenendo le caratteristiche originali, e poi piacevano a poca gente. Io, a dire il vero, li consideravo dei semicapolavori, ma non sono in molti che la pensano come me. Il ritorno di Rock e Thing? Altra questione controversa. Secondo alcuni disturbavano la lettura, se-

condo altri erano disegnati malissimo e le battute facevano pena, per cui... Comunque se siete proprio smaniosi di rivederli, non è detto che non possano tornare, magari in veste nuova. Avete notato le faccine dei recensori "nuova formula"? Potrebbero essere il primo passo verso una rimodernizzazione grafica moooolto lunga. Comunque non spetta a me anticiparvi nulla, sennò poi BDB si arrabbia perché ho tradito l'effetto sorpresa... (Salvo per un pelo! — NdDE). I consigli sulle classifiche le ho passate ad AJ, l'addetto , fra le altre cose, alla HIT PARADE. Arriviamo finalmente alle pagelle. La tua segna un ritorno. Mi auguro però che se i lettori persevereranno, com'è probabile, anzi certissimo, riescano a trovare qualcosa di più originale, perché altrimenti le pagelle sembreranno tutte una la copia dell'altra. Perché non trovare una pagella "nuova formula" al posto di quella attuale? Mi spiego, perché invece di giudicare ZZAP! interamente, non vi limitate a dare i voti ad ogni singola rubrica, anticipazioni, recensioni, editoriale, posta...

POSTA BREVIS

Le lettere giunteci questo mese sono veramente tante, e non sono riuscito a mettere tutte quelle che avevo intenzione di pubblicare, per cui molte le leggerete il mese prossimo. Fra queste, vi anticipo un mega-dibattito, le scuse di un personaggio controverso e i commenti di mezzo autunno di un lettore particolarmente prolisso. Ora basta. Vi posso però già mostrare il modus operandi di Matteo nonsicapisceilcognome The Best. Ora sicapisceilcognome, che è Piemontese. Possono partire le immagini:

Carissimi redattori di ZZAP!,
chi vi parla è ancora il famoso THE BEST (beh, non cominciamo a montarci la testa... Ndr). Ora molti si chiederanno perché vi ho riscritto: chi ha osato parlar male del numero di aprile di ZZAP! Vi vorrei uccidere, sbudellare (per non dire qualcosa di peggio!) (esagerato, Ndr). Voi, poveri videogiocatori, sapete solo criticare questa povera rivista, senza pensare minimamente che una rivista nasce da tanti sacrifici, e pertanto non può essere perfetta! Chiaro, ora? Non vi permettete mai più! Per finire cito il famoso P alla undicesima... :
1-PRIMA
2-PENSARE
3-POI
4-PARLARE
5-PERCHE'
6-PAROLA
7-POCO
8-PENSATA
9-PUO'
10-PRODURRE
11-PENTIMENTO
Ciao a tutti!
MATTEO PIEMONTESE (Un'altra P? Ndr) the best, Manfredonia (FG)

MEGA COMMENTONE FINALE

Siamo giunti al triste, si fa per dire, momento dei saluti. La posta di Ottobre di ZZAP!, se non l'avete capito, è, o meglio cercava di essere, diversa dal solito. Poche polemiche stupide, lettere più brevi del solito, risposte più lunghe e quantità minima delle Ndr (ma non delle NdDE; NdBDB). Sono "piccoli" cambiamenti, che, spero, finalmente soddisferanno i perenni contestatori. Se non vi piace neppure così, attaccatevi al tram e chi si è visto si è visto. No, calmi scherzavo. Volevo aggiungere che i cambiamenti, se doverosi, è meglio farli in modo graduale e non drastico, perché spesso, la cura è peggio della malattia stessa.

MBF

CABAL
CABAL
wakelin

THALION
CHAMBERS
OF
shaolin
功夫
DEBOLEZZA SIGNIFICA SCONFITTA
NEL MONDO DELLE ARTI MARZIALI!
PERCIO' ALLENATI DURAMENTE PER
ACQUISIRE ABILITA' E FORZA ED
AFFRONTARE COSI'
IL COMBATTIMENTO FINALE.
LEADER
DISTRIBUZIONE
GRANDSLAM
Disponibile per
ATARI ST
AMIGA
COMMODORE 64 C.
COMMODORE 64 D.

STRIDER
86%
THE One
RAVE!
CLASSIC
ST FORMAT GOLD
AMIGA FORMAT GOLD
machine
TOP SCORE
ACE RATED 900+
C&VG HIT!
CAPCOM
U.S. GOLD